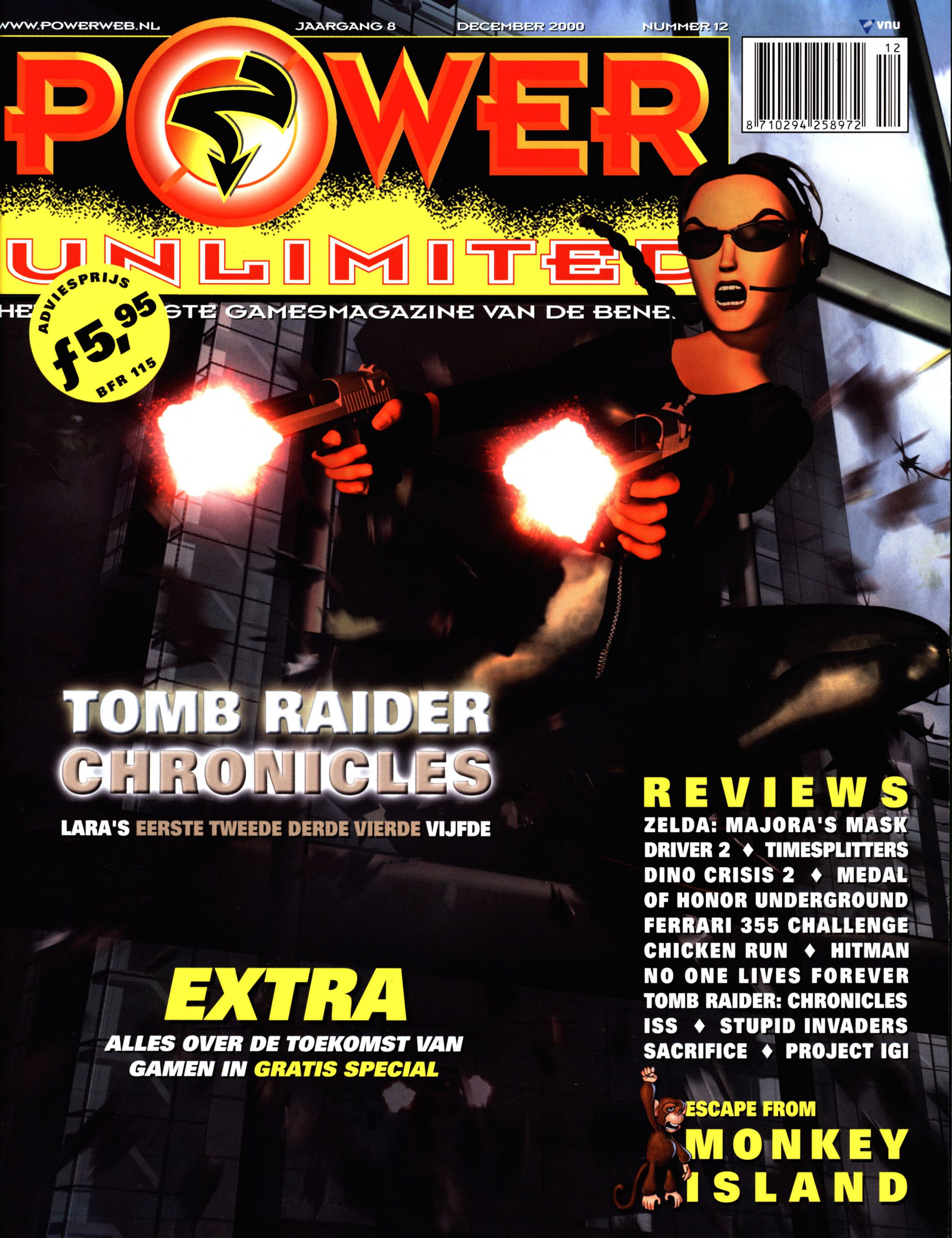
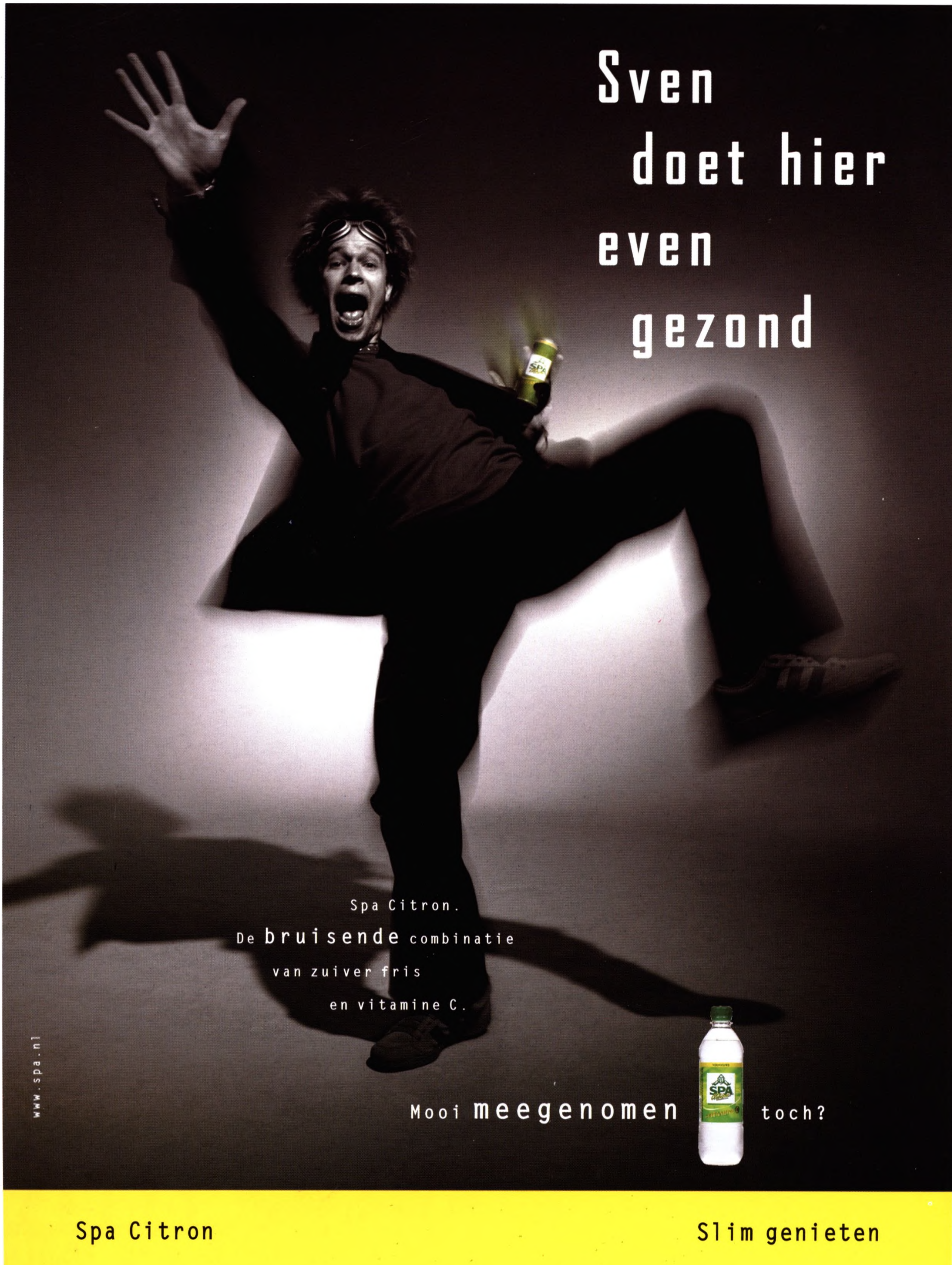


WWW.POWERWEB.NL
JAARGANG 8
DECEMBER 2000
NUMMER 12
vnu
POWER UNLIMITED
HET ... STE GAMESMAGAZINE VAN DE BENE...
ADVIESPRIJS f5,95 BFR 115
TOMB RAIDER CHRONICLES
LARA'S EERSTE TWEEDE DERDE VIERDE VIJFDE
EXTRA
ALLES OVER DE TOEKOMST VAN GAMEN IN GRATIS SPECIAL
REVIEWS
ZELDA: MAJORA'S MASK
DRIVER 2 ♦ TIMESPLITTERS
DINO CRISIS 2 ♦ MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
FERRARI 355 CHALLENGE
CHICKEN RUN ♦ HITMAN
NO ONE LIVES FOREVER
TOMB RAIDER: CHRONICLES
ISS ♦ STUPID INVADERS
SACRIFICE ♦ PROJECT IGI
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND


Sven doet hier even gezond
Spa Citron.
De bruisende combinatie van zuiver fris en vitamine C.
Mooi meegenomen toch?
www.spa.nl
Spa Citron
Slim genieten



72 HOURS TO SAVE THE WORLD
NINTENDO64
REQUIRES N64 Expansion Pak™
Designed For N64 Rumble Pak™
THE LEGEND OF ZELDA™
MAJORA'S MASK™
PAL VERSION
ENGLISH SCREENTEXT, DEUTSCHER BILDSCHIRMTEXT,
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO, TEXTE ECRAN EN FRANCAIS
Nintendo
NINTENDO64
OUT NOW!
Nintendo
© 2000 NINTENDO

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Niels Broszat, Marcel Wilhelmus, Lieuwe de Leeuw

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager),
Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366)
Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwell

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Accountmanager: Janet Robben 023-5463407, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Duffie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

Colofon

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands uitgeversverbond
Groep publieks- en opinietijdschriften

Inhoud

In dit nu[mmer]



Cover-Item

Voor de laatste keer doet Lara haar ding op PC en PSX. Tomb Raider 5 onderscheidt zich met name door een pakkend verhaal en gevarieerde levels.

Pagina 34

Ferrari F355 Challenge

De meest realistische console racegame ooit gemaakt, vergezeld van graphics die alle niet Dreamcast bezitters jaloers zullen maken.

Pagina 46





Hitman

Een spannende game waarin je in de huid kruipt van een meedogenloze huurmoordenaar.

Pagina 78

De Redactie

Leuk die PS2 maar het aanbod is een lachertje. Iedere winkel heeft ongeveer twee exemplaren te koop. Hoe zijn onze redacteuren aan Sony's nieuwste console gekomen?



Bjørn

'PS2, driewerf nee! Ik wacht braaf op de Game Boy Color Advanced. Trouwens, wanneer is de nieuwe deadline? Whaaat! Alweer geweest?!'



J.J.

J.J. zong de hele maand november zo hard Sinterklaas Kapoentje dat de Sint dit jaar gelijk na aankomst een PS2 in J.J.'s schoen deed. Als hij maar meteen ophield met dat valse gekrijs.



Skate

Skate heeft de afgelopen maanden gestript in dubieuze nachtclubs voor 40+ vrouwen. Met dit wel zeer zuurverdiende geld heeft Skate een importexemplaar gescoord.



Ed

Ed heeft nu 1.768.654 koffiepunten gespaard. Nog 6.765.439 punten erbij en hij kan in 2014 een PS2 kopen.



Dino Crisis 2

Dino Crisis 2 staat garant voor geweldige gameplay. Aktie in overvloed, alleen… een beetje gamer heeft het spel in één middag uitgespeeld.

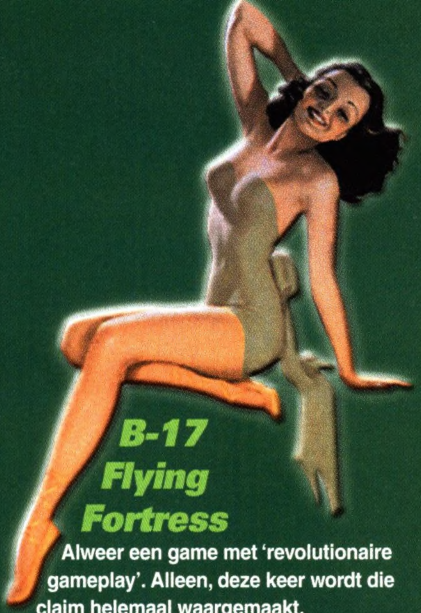
Pagina 56

Driver 2

Als je het voor elkaar krijgt een uitstekende game nog op zoveel punten te vernieuwen en te verbeteren, dan ben je als ontwikkelaar heel erg goed bezig geweest.

Pagina 64





B-17 Flying Fortress

Alweer een game met 'revolutionaire gameplay'. Alleen, deze keer wordt die claim helemaal waargemaakt.

Pagina 62

International Superstar Soccer

Opnieuw een PS2 launch titel die niet uitblinkt kwa originaliteit. Voor de rest niets dan lof voor met name het realisme, de vloeiende moves en het prima camerawerk.

Pagina 27



Chicken Run

Een adventure in de vorm van Metal Gear Solid met kippen in de hoofdrol. Is dat leuk? Ja, dat is heel leuk.

Pagina 60



PC CD-ROM

PlayStation

PlayStation 2

Dreamcast

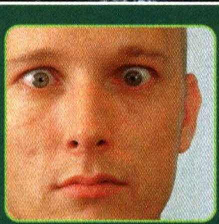
Nintendo 64

Game Boy Color



Sara

'PS2? Is dat een sequel? Ik ken wel MI 2, Scream 6, Naked Gun wortel25 en Lethal Weapon 3.'



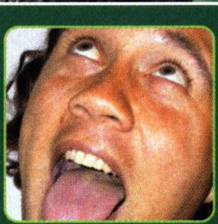
Thomas

'Al het goede komt in drieën dus ik wacht keurig op de opvolger van de PS2. Deze zal trouwens naast DVD speler ook uitgerust zijn met stofzuiger, wasmachine, gasfornuis, grill en loopband.'



Dre

'Kijk een beetje drank in de kelen, flappen in de zakken en hoge rapportcijfers voor de games van de Sony bazen wil nog wel eens voor leuke relatiegeschenken zorgen. Hèhèhè.'



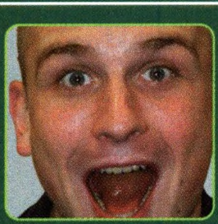
Niels

'Huh? Ik heb gewoon het exemplaar van PU—baas Mark mee naar huis genomen. Die heeft 'm niet eens gemist met al die vergaderingen.'



Jan

De huisarts van Jan had een heuse 'PC overkill' aandoening geconstateerd. De PS2 die nu in Jan's penthouse prijkt, is dus op dokter's voorschrift en het ziekenfonds betaalt!



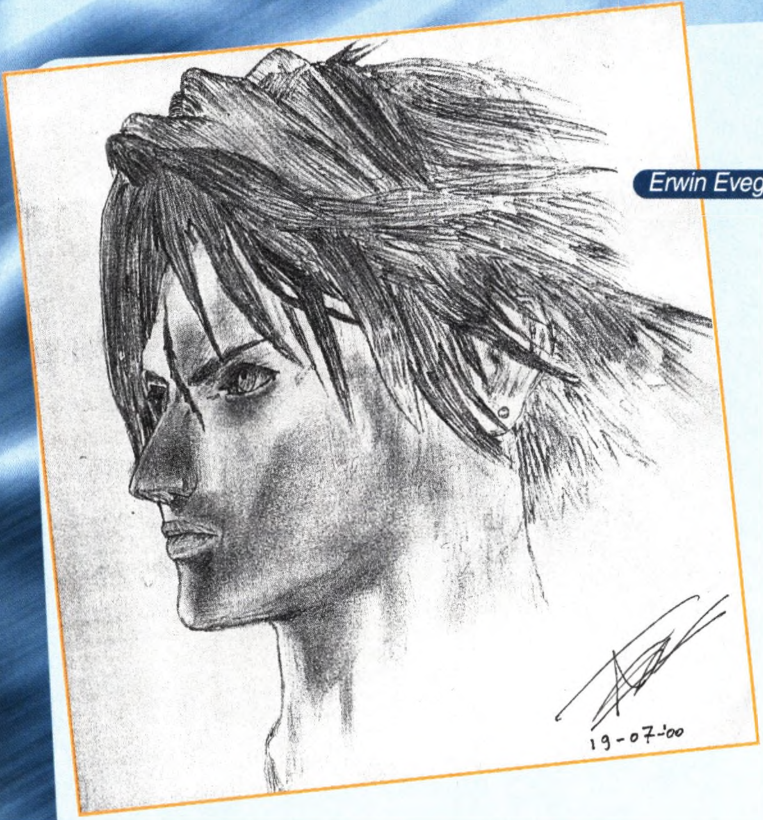
Ruben

Ruben is onlangs gekroond tot kampioen van de Jaarlijkse Zaanse Gezelschapsspelen. Oké, het was wel even doorbijten met dat mesthappen, schapenlikken en kikkerscheppen, maar de winnaar kreeg wel een PS2.



Boris

Boris woont momenteel in het testhok op de redactie, zodat ook hij kan zeggen dat hij thuis een PS2 heeft staan. Alleen z'n wasmachine staat een beetje onhandig voor de nieuwe breedbeeld.



Erwin Evegaars, Roosendaal

GRAPPENMAKERS

Ik en m'n vriend Michael zitten sinds een maand op de middelbare school en wij zijn bij sommige mensen daar nu al beroemd en berucht door onze onzinnige grappen. Bijvoorbeeld in de pauze gaan we omstebeurt wel eens naar die 6de klassers toe en gaan we zomaar een beetje met ze meelullen (en daarna de huid volgescholden krijgen), als ze een sigaretje roken er naartoe lopen en de rook die van die sigaret afkomt (voor de nep) opsnuifen en daarna zeggen we dan dat we zelf geen geld hebben en nog meer van die onzinnige dingen doen bij hun. En bijvoorbeeld in de grote pauze gaan we naar gebouw B en gaan we daar op het balkon in de aula roepen dat wij de leerlingkoningen zijn en gebouw B ons paleis is (wat tot straf leidt). Maar natuurlijk vergeten we de docenten niet. Bij verzorging hebben we zo'n b*tch van een docente die de hele tijd ja en oké zegt. Wij hadden toen geteld hoeveel keer zij dat had gezegd (46 keer) en dat opgeschreven op een A3 en dat op de deur van het lokaal opgeplakt, met daaronder de groeten van de PU maniacs.

Lex Pluijmers, Koudekerke

Stelletje deugnieten! Jullie groeien op voor galg en rad.

BETERE UITLEG

Hey ik kom jullie misschien niet erg bekend voor maar uh i wil ff zegguh dat er echt vage dingen in de PU van oktober staan zals: iets over een game blender ik heb g*dverd*mme mezelf de pleuris zitten zoeken van de ene download naar de andere dowload. als jullie diet mailtje hebben gehad lig ik bijna zeker in het ziekenhuis voor een vinger-reche-arch.maar de point is dat jullie gewoon beter uitleg moeten geven en ons(kleine kinders) niet alleen achterlaten in de wildernis; het internet. Groeten uit utrecht hey voor de rest gaat het perfect hoor!

Kagan

Niemant iz pervekt.

ONGELOOF

Een paar weekjes geleden legde ik Metal Gear Solid nog eens in mijn oude grijze doosje, had ik weer eens een paar uurtjes wat te doen. Maar ik had me blijkbaar een beetje te hard uitgeleefd tijdens de foltering met Revolver Ocelot want na dit stukje, leed ik aan het syndroom van speelduim (een verhitte duim van het te rap en te lang op de knoppen te rammen).
Toen ik de volgende dag met deze uitleg probeerde mijn test van Frans te ontlopen, lachte de leraar me gewoon vierkant uit. Ik zou dan ook een oproep willen doen om het syndroom van speelduim als een volwaardige handicap te laten opnemen.

Alex Verswijvel, Antwerpen

Dat moet lukken... in België dan natuurlijk.

GODEN

Ik las zonet ff de PU van deze maand en ik las mijn favoriete rubriek YoPost! en ik zag daar een kerel schrijven dat Sara haar werk niet goed doet. Ik vind dit echt schandalig, er zijn al zo weinig meisjes die in gamesbladen een artikel schrijven en daarbij, de reviews van de films lees ik even graag als de rest van het blad .
Ik lees nu al ongeveer 4 jaar jullie blad en ik moet zeggen dat het 't beste is dat ik lees hoor. De reviews van films maken het blad zeker en vast niet slechter vind ik persoonlijk dus al wie commentaar heeft op het werk van Sara of iemand anders van de redactie: BUZZ OFF !!!!! De dudes en dudinnen die voor PU schrijven zijn voor mij en m'n makkers altijd goden geweest en dat ga ik niet veranderen anyway, keep up the good work !!!!!!

The Quaker, better known as Neo-Bones, better known as Neo, better known as Nils, Nils timmermans, Humbeek (België)

PU redacteuren goden? Luie, dyslectische, gemakzuchtige baklappen zijn het, volgens Ed dan.

WELKE CONSOLE?

Ik ben aan het sparen voor een game console maar ik weet bij god niet welke. De Dreamcast heeft wel een goeie prijs en een paar mooie spellen, maar die is morsdood en je kan er niet mee over het net multiplayen. De PS2 heeft een paar hele mooie spellen en je kan er mee het net op, maar dat ding kost twee keer meer als de DC.
De Xbox heeft breedband HALO en een lage prijs (volgens jullie, PU juli 2000) maar hij is lang nog niet uit (komt ie wel uit in NL?) Ik zit hier met een serieus dilemma, dus ik dacht ik vraag het de experts.

DennisV

We leggen het nog één keer uit: De Dreamcast is een geweldig apparaat, met een hoop koele games (en ook een hoop niet-koele, maar dat geldt voor elk systeem), maar het blijft een probleem dat Sega niet begrijpt dat er zoiets in de wereld is dat Benelux genoemd wordt en dat daar ook mensen wonen.
De PS2 heeft veel potentie, maar is simpelweg reteduur, bijna niet te krijgen omdat er wereldwijd gewoon te weinig van zijn en de games die echt de moeite waard zijn, laten nog wel een aantal maanden op zich wachten. Tegen de tijd dat ie betaalbaarder wordt, de games beter zijn en de voorraden normaal zijn, komen ook de Gamecube en Xbox in beeld. Ons advies: koop nu een Dreamcast als je 'm kunt vinden en/of wacht even met de PS2 tot je een echt goede reden hebt om zo'n ding aan te schaffen. En je bent zelf de enige die dit kan bepalen.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een Racing Wheel van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:

Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:

yopost@powerunlimited.nl



post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

BRIEF VAN DE MAAND

Hey, PU people! Hier een mail op weg naar de brief van de maand. Nix over PS2 nieuws, console ruzies, of onderontwikkelde broertjes die je PU proberen te jatten... Nee, integendeel, een brief met suggesties voor jullie blad.
Waarom plaatsen jullie geen rubriek 'Powergadgets' met de nieuwste snufjes in de games wereld, zoals speakers, controllers, videokaarten enz. En wat dacht je van de rubriek 'Powertest' waarin verschillende produkten op bepaalde punten met elkaar vergeleken worden. Bijvoorbeeld zes verschillende 3D-Kaarten die beoordeeld worden op prijs, snelheid, installatiegemak, ondersteuning van games, enzovoort.
Nog wat tips: waarom planten jullie De Qwifz helemaal achteraan? Internet rubriekje misschien? Met adressen, waar je handige downloads (trailers, patches, demo's, uitbreidingen) hebt voor games. De Poster mag er uit, evenals filmnieuws. Verder ziet het blad er strak, kleurrijk en overzichtelijk uit, het Powerrapport is (weer) geweldig en de Yo! Post moet blijven. En de redactie verdient met zo'n saaie baan wel een jacuzzi.
Melvin van Beekum, Spijkenisse

En jij een stuurtje.
We mogen verklappen dat de PU binnenkort een grote opfrisbeurt gaat krijgen, zowel kwa uiterlijk als inhoud. Opmerkingen als die van jou nemen we daarin zeker mee.

HAAST BRIEF VAN DE MAAND

I'm freaking out!! Al 3 jaar (dat zijn 36 maanden) lid van jullie verdomd goede blad en nog nooit de brief van de maand gewonnen. Dat is toch te gek voor woorden. Hopelijk besteden jullie aandacht aan deze brief en win ik eens de Brief van de Maand!!!!
Ruud Kerstens, Roermond

Van alleen lid zijn, word je geen Brief van de Maand, Ruud, je moet ons schrijven. Maar dan nog; al zeven jaar spelen we mee in de Staatsloterij, en nog nooit hebben we een ton (of zoiets) gewonnen! Zodra wij die ton hebben, krijg jij de prijs voor de brief van de maand.

NET GEEN BRIEF VAN DE MAAND

Ik ben de schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd. Ik ontvang een Racing Wheel van Guillemot voor de PC.
Martijn de Vet, Veldhoven.

Het scheelde een haartje, Martijn.

BIJNA BRIEF VAN DE MAAND

Ik zal beginnen bij het begin. Het begon allemaal op een dag in maart, toen mijn allereerste exemplaar (een gratis nummer, April 1998) op m'n mat viel. Ik weet het nog goed, Battle Zone stond op de voorkant en in de profcheck Danny Rook. De plus- en minpunten stonden nog genoteerd in rechthoeken en de welbekende Power Tip was er ook nog. Ook de Qwifz waren onmisbaar. Tja, zoiets als je eerste PU vergeet je nooit meer.
Pas een paar maanden later liep ik door de Bruna, en daar zag ik de PU van November 1998. Snel pakte ik het blad en betaalde. Er stonden vooral racespellen in zoals A2 racer 2 en NFS 3. Na die November uitgave kocht ik alle exemplaren tot en met Juli 1999, want in juli ben ik jarig en (ja, je raadt het al) kreeg ik opeens een PU op m'n mat (Augustus 1999).
Een wens kwam uit, ik had m'n eigen PU-abonnement. Maar jammer genoeg is dat niet voor eeuwig en m'n abonnement is alweer afgelopen. Ik heb wel nog bijgekocht tot en met Oktober 2000.
Normaal zou je zeggen: "So what? Abonneer je opnieuw". Maar nu het probleem, m'n ouders willen me geen nieuw abonnement meer betalen en ik heb nog maar *f* 100,- waar ik iets voor m'n PC van wou kopen. Maar als deze brief nou brief van de maand wordt en ik zo'n gaaf stuur voor m'n PC krijg, beïnvloedt dat de kans dat ik die *f* 100,- aan een nieuw abonnement besteed.... (hint?)
Nou, hopelijk kan ik de PU nog vele malen lezen, maar dat hangt af van jullie.
Bob "gamesfreak" Tekelenburg, Merkelbeek

Als je Brief van de Maand wordt, beïnvloedt dat de kans... schrijf je. Had nou gezegd, als ik BvdM word, neem ik een abonnement, dan had je dat stuurtje binnen. Jammer.
Ennuh, waarom was je dit jaar niet jarig?

SNAPPIE

Ik wil ff wat kwijt en dat is namelijk het volgende: ondanks dat er in de review van Pokémon Snap stond dat het waarschijnlijk alleen leuk is om te huren, was ik toch zo eigenwijs het te kopen. Nou dat heb ik dus geweten!!
Het spel heb ik in - ja, schrik niet - minder dan drie uurtjes uitgespeeld!! En dan niet het laatste level of zo, maar ook echt het hele spel. Nu heb ik best wat gameservaring maar dit slaat echt alles. Dus voor alle mensen die het nog niet hebben maar wel van plan zijn het te kopen, luister naar de PU en huur het spelletje, maar koop het NIET!!
Lennaert

Ed: Je zou bijna denken dat die PU redacteuren weten waar ze 't over hebben. Oké, stelletje luie, dyslectische, gemakzuchtige, VAKKUNDIGE baklappen dan.

SUSHI

Hey Power redactie, kunnen jullie me niet een keer meenemen op zo'n reisje naar Japan? Zou erg leuk zijn.
Bjorn Vissers

Moet jij je huiswerk niet doen, snotneus?

HERKAUWEN

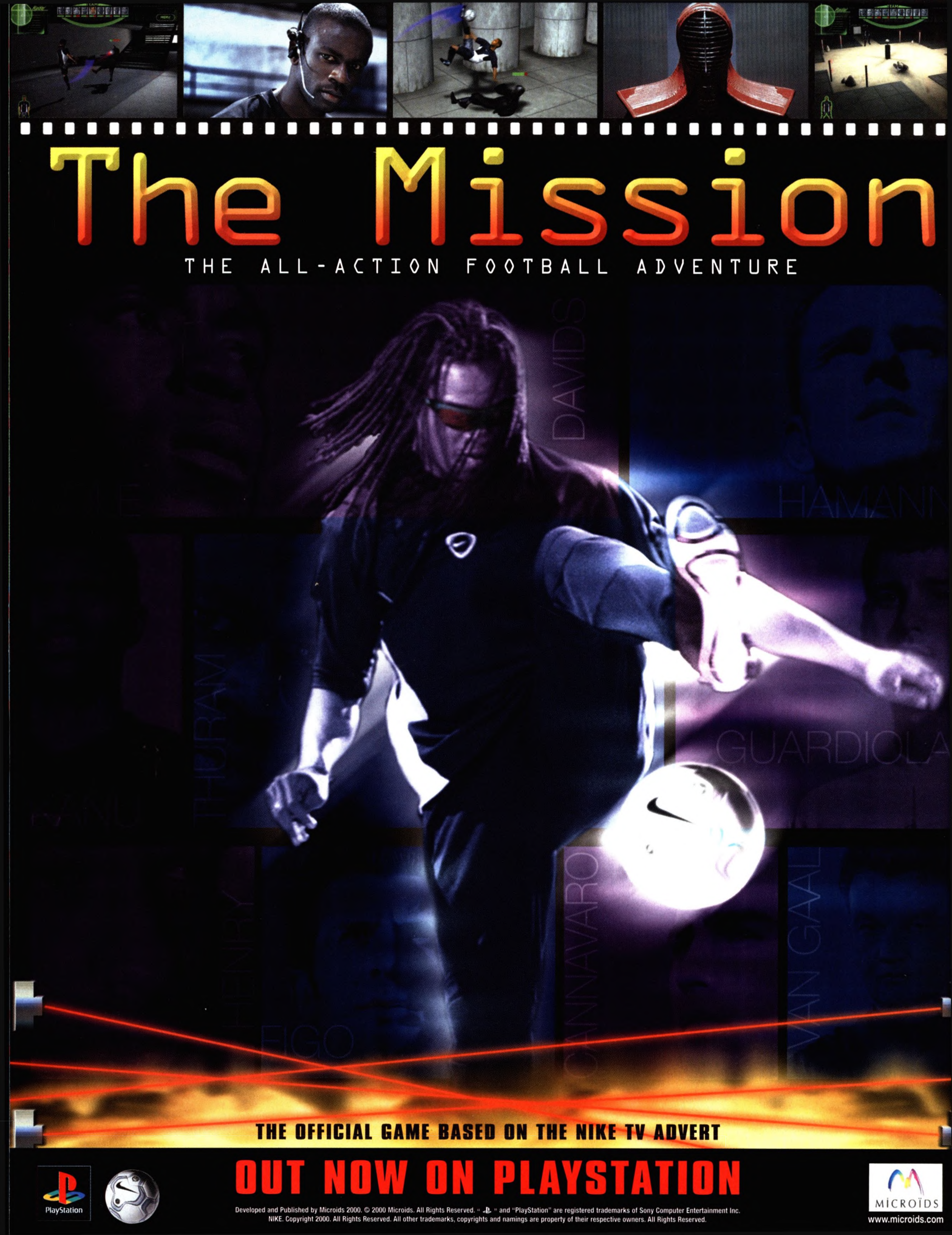
Nou ik zit zo mijn lolly te herkauwen en ik denk: waarom niet?! Dus ik meel de PU.
Ik wil ik even klagen over de Yo Post. Volgens mij krijgen jullie echt te weinig post want jullie vullen die twee pagina's met allemaal dezelfde meeltjes, namelijk:
a. PU is geweldig, krijg ik nu een racestuur?
b. Dreamcast zuigt, PSX roelt, afzender pietje
c. Pietje lult uit zijn nek, de PSX zuigt, de Dreamcast roelt
d. Jongens jongens elke console is evengoed
e. PU is zwaar klote ik heb liever geen glossy-plee-papier
f. Ik heb een paar kl88, nameluk: en dan een waslijst
g.Waarom kreeg dit en dat spel een slecht cijfer?
h. Wat is de wereld toch klote...
i. Ik heb een vraag...
j. Op deze plaats hoort dan een leuk meeltje (meestal brief v.d maand)
Dus als jullie dit meeltje plaatsen dan weten alle PU-lezers welke domme meeltjes er in de Yo! Post horen en kunnen jullie 9 andere leuke(!!) meeltjes plaatsen (dus eiguluk is dit meeltje een sociale daad).
Jon 'PlonsY' Verriet, Den Haag

Je vergeet er eentje, mensen die altijd maar weer schrijven over welke dingen andere mensen schrijven.

LEKKER ZUIGEN

Als ik vanavond weer naar bed ga en mijn boekentas aan de kant gooi om die prachtige PU in mijn handen te krijgen, ben ik het eerste uurtje wel weer zoet!!
Maar als ik dan wil gaan slapen en ik doe mijn leeslampje uit dan kom je heel zachtjes naar me toe en betast al mijn naakte plekken totdat je de plek hebt gevonden en begint te zuigen, je vindt het heerlijk, en als je dan genoeg van me hebt, dan ga je weer, vuile k..t mug !!!
Pasqual Morais, Ede

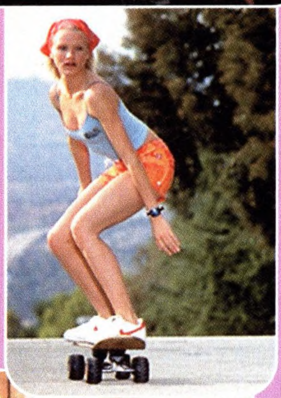
Eén keer plagiaat als Brief van de Maand lijkt ons voldoende.


The Mission
THE ALL-ACTION FOOTBALL ADVENTURE
DAVIDS
HAMANN
THURAM
GUARDIOLA
FIGO
CANNAVARO
VAN GAAL
THE OFFICIAL GAME BASED ON THE NIKE TV ADVERT
OUT NOW ON PLAYSTATION
PlayStation
Developed and Published by Microids 2000. © 2000 Microids. All Rights Reserved. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
NIKE. Copyright 2000. All Rights Reserved. All other trademarks, copyrights and namings are property of their respective owners. All Rights Reserved.
MICROÏDS
www.microids.com

Charlie's Angels











Charlie's Angels zijn back! Ken je de drie stoere, sexy chickas uit de gelijknamige seventies tv-serie nog niet? Dan is het nu tijd voor een kennismaking.

KWART EEUW GELEDEN

Een van de meest populaire tv-series uit de jaren zeventig was Charlie's Angels, over drie verleidelijke vrouwelijke detectives met ieder hun eigen specialisme.
Hun baas, Charlie, is een typische male chauvinist pig met een speakerphone fetish, hij deelt zijn opdrachten bij voorkeur mede vanuit zijn kantoor, gezeten achter zijn telefoon. Het echte werk wordt opgeknapt door de drie dames en luitenant Bilty (Bill Murray).
De populairste Angel was destijds Dylan, gespeeld door Farah Fawcett, de langbenige blondine met de weelderige haardos. Haar rol is nu overgenomen door Drew Barrymore. Lucy Liu, de bitchy babe uit onder andere Payback, deelt ook als Alex weer een aantal vette karatekicks uit en Cameron Diaz is de beauty met brains, Natalie.

BAD VIPES

Deze aktie-komedie, vol effeken a la The Matrix (co-geproduceerd door Drew Barrymore zelf), heeft vanaf het begin te maken gehad met bad vibes. De drie hoofdrolspeelsters zouden elkaar haten, de veel te jonge regisseur zou niet in staat zijn de dames in het gareel te houden en het script zou aan alle kanten rammelen.
Gerucht nummer een is niet waar, getuige een interview dat de leading ladies onlangs aan het tijdschrift Premiere gaven en waarin ze nauwelijks van elkaar af konden blijven! De drie aktrices zijn zelfs beste vrienden geworden.
Regisseur Mc.G is inderdaad jong en heeft slechts een aantal videoclips en een rockdokumentaire over Korn op zijn naam staan, maar problemen met zijn leading ladies had hij niet.
Gerucht nummer drie klopt helaas wel, het script stinkt! Maar de chemie tussen de drie aktrices, hun lekkere looks en humor, zijn genoeg reden om de film toch te gaan zien.

PUUR ENTERTAINMENT

De Angels moeten een aankomend miljonair, Eric Knox, redden uit de handen van een stel wrede kidnappers. Met high-tech speeltjes, intelligentie, verleidingsmethodes en karate redden de engeltjes niet alleen Knox en hun baas maar meteen ook maar even de rest van de wereld.
Charlie's Angels is puur entertainment, vol glitter & glamour en strakke effekten. En wie hoorden we daar zeggen dat meiden niet kunnen vechten?!

Vanaf 7 december in de bioscoop

The 6th Day







In de nabije toekomst is klonen de normaalste zaak van de wereld. Huisdieren, planten, voorwerpen, no big deal. Alles behalve de mens, dat is streng verboden.

Althans dat denkt familieman Gibson (Schwarzenegger) totdat hij op een dag thuiskomt van zijn werk en ontdekt dat zijn plaats in het gezin is ingenomen door een kloon van hemzelf. Gibson wordt door mysterieuze types weggerukt van zijn familie en komt in een voor hem onbekende wereld terecht. Hier moet hij een stel moordenaars van zich afschudden en het kloon-mysterie geheel eigenhandig op zien te lossen.

RUSTIG AAN

Schwarzenegger doet het tegenwoordig-na een hartaanval- rustig aan en komt gemiddeld nog met één film per jaar. Gelukkig kiest ie dan nog altijd hetzelfde genre films uit om een hoofdrol in te spelen, lekkere juicy science-fiction meets fantasy avonturen, goed vs. kwaad en spectaculaire speciale effekten.
Schwarzie houdt zich, als altijd, prima staande tegen al het computergeweld en bewijst ook nu weer dat hij nog immer volle zalen trekt.

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)	
Metal Gear Solid (september)	9,8
Driver (september)	9,0
Pokémon Yellow (september)	9,0
Robbedoes, The Robot Invasion (oktober)	8,5
Pro Pool (september)	8,3
Perfect Dark (november)	8,1
Toonsylvania (oktober)	8,0

NINTENDO 64	
Mario Tennis (november)	9,1
ISS 2000 (oktober)	8,0

DREAMCAST	
Virtua Tennis (september)	9,5
Ultimate Fighting Championship (november)	9,0
Fur Fighters (oktober)	9,0
Tony Hawk´s Pro Skater (september)	8,7

PLAYSTATION	
Spiderman (oktober)	9,4
Tony Hawk's Pro Skater 2 (oktober)	9,2
Formula One 2000 (november)	9,1
TOCA World Touring Cars (september)	9,1
Rayman 2 (oktober)	9,0
Grind Session (september)	8,8
Tenchu 2 (oktober)	8,7
Vib Ribbon (september)	8,7
Moto Racer World Tour (november)	8,5
Team Buddies (november)	8,4
Parasite Eve 2 (oktober)	8,4
Alien Resurrection (november)	8,0
Terracon (september)	8,0

PC CD-ROM	
Grand Prix 3 (september)	9,3
Deus Ex (september)	9,2
Baldur´s Gate 2 (november)	9,0
Crimson Skies (oktober)	9,0
Star Trek Voyager, Elite Force (oktober)	9,0
Command & Conquer, Red Alert 2 (november)	8,8
Icewind Dale (september)	8,8
Homeworld Cataclysm (november)	8,7
Metal Gear Solid (november)	8,6
KISS Psycho Circus (september)	8,6
Midtown Madness (oktober)	8,5
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (oktober)	8,5
AOE II, Conquerors Expansion (oktober)	8,5
The Sims, Het Rijke Leven (november)	8,0
All Star Tennis (oktober)	8,0

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts en Radio 538

De Power Top 10 voor Nintendo, PC en PlayStation wordt samengesteld aan de hand van gegevens van de Dutch Interactive Charts en is gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die de game vorige maand in de Power Top 10 innam.

De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met Radio 538 en bestaat uit de games die deze maand de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.

Luister elke zondag om 18.45 uur naar Lindo Radio op Radio 538 voor het laatste gamesnieuws in Power Up.

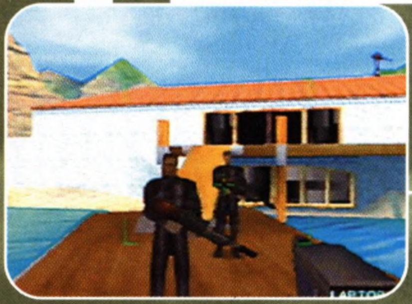


Top 10 PLAYSTATION

1	(-)	Tony Hawk 2
2	(2)	TOCA WTC
3	(1)	Rayman 2
4	(-)	F1 Championship 2000
5	(-)	Koudelka
6	(-)	Spider-Man
7	(-)	Tony Hawk Skateboarding
8	(-)	X-Men Mutant Academy
9	(5)	Colin McRae Rally 2.0
10	(4)	Parasite Eve 2

Top 10 NINTENDO

1	(1)	Perfect Dark
2	(4)	Pokémon Snap
3	(2)	Pokémon Stadium
4	(3)	Rayman 2
5	(-)	Super Smash Brothers
6	(-)	Mario Kart 64
7	(-)	Taz Express
8	(-)	Tony Hawk Skateboarding
9	(-)	Mario Party 2
10	(-)	Pokémon Pinball





Top Pc 10

1	(-)	Age Of Empires Expansion
2	(-)	The Sims: Het Rijke Leven
3	(-)	Midtown Madness 2
4	(1)	Grand Prix 3
5	(5)	Carmageddon TDR 2000
6	(-)	Homeworld Cataclysm
7	(3)	Diablo 2
8	(6)	Star Trek Voyager: Elite Force
9	(-)	The Sims
10	(2)	Deus Ex

Top 10 RADIO 538

RADIO 538 101.2 FM

1	Driver 2 (PSX)	9,5
2	Monkey Island 4 (PC)	9,2
2	Zelda, Majora´s Mask (N64)	9,2
4	Ferrari F355 Challenge (DC)	9,0
4	Sacrifice (PC)	9,0
6	TimeSplitters (PS2)	8,9
7	Project IGI (PC)	8,8
8	No One Lives Forever (PC)	8,7
9	ISS (PS2)	8,6
9	Tomb Raider 5, Chronicles (PC)	8,6





TLC Domus®
Denk jij dat je alles weet over Pokémon?
PokéROM
Gotta LEARN 'em all!™
NIEUW
VERZAMEL ALLE MINI CD-ROMS!
Verzamel ze allemaal!
Word jij een meester in rekenen, taal of zelfs een Pokémonmeester?
Daag maximaal 3 vrienden uit in een Pokémonquiz.
Pokémondiashow, -printprogramma, -puzzels en nog veel meer….
Vergroot jouw Pokémoncollectie met iedere nieuwe PokéROM.
Squirtle
07
Pikachu
25
www.pokerom.nl
Windows 98/95® Macintosh® CD-ROM
Afspeelbaar in jouw standaard cd-rom speler!
©2000 Mattel Interactive, a division of Mattel, Inc., and its licensors. ©1995-2000 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. ™ & ® are trademarks of Nintendo.©2000 Nintendo. All rights reserved.

Power Spy

Fijn om te weten dat er een bonus-audio CD komt voor DC-kraker Shenmue, als extraatje bij de vier CD-Roms die het spel al groot is. Maar beste Sega, wij willen gamen, dus kom op met die game. Als we naar muziek willen luisteren, zetten we de radio wel aan. Ik zou er nog maar een krantenwijkje bijnemen of je pa heel diep in de ogen kijken, want Sony heeft de merknaam PS3 al laten registreren. * Tussenstandje PC-processoren. Dankzij AMD staat de teller op 1,2 Gigabyte. Wat zal Ed daar snel op kunnen Pac-Mannen. We weten nog niet eens hoe de Xbox eruitziet, maar je kunt 'm wel al kopen. Bill Gates heeft zes fiktieve boxen aan Amazon.com gegeven, en die gaat ze veilen. Men start bij 400$. Ja zo lusten we er nog een paar. Moet je nu al de PU 7 2001 hebben met de review van Metal Gear Solid 2? We veilen hem nu voor 50 piek en dan krijg je hem netjes in juli 2001. Duh! Het is vrijwel zeker: er komen porno-spelletjes voor de PS2. Sony doet alles om het tegen te houden maar ze hebben volgens de developers die de 'vieze' spelletjes ontwikkelen, geen poot om op te staan. Zouden meisjes dan nu eindelijk spelcomputers leuk gaan vinden? Maak je een prachtig blad met veel strakke games, en het enige waar je neefjes en nichtjes over zeiken is Pokémon. Het einde van de rage is nog niet in zicht, dat zie je zelfs hier in het Powernieuws. 400.000 mensen hebben zich in Europa al laten registreren voor het netwerk van Sega.net. Ben benieuwd hoeveel Belgen of Nederlanders daar bij zitten. Geinig, www.segaweekly.co.uk/ doet aan een flink potje Sony afzeiken door alle negatieve artikelen over de PS2 op de site te zetten. THQ brengt Tetris uit op de PS2. Dat moet de nieuwste console van Sony grafisch toch wel aankunnen? Als jullie Jan de afgelopen tijd online gemist hebben, dan kan dat kloppen. De arme jongen heeft een kabel-abonnement bij UPC. Nog een reden nodig om de DC te kopen: Capcom brengt Dino Crisis en Resident Evil 2 en 3 uit op de console van Sega, en dat voor waarschijnlijk maar zo'n kleine 60 piek per game. Mindfire Entertainment gaat een film maken gebaseerd op het DC-spel House of the Dead. Zal me een diepe film worden. J.J. had op Gozo een eigen villa gehuurd met privé-zwembad. Toch had ie een waardeloze vakantie, aangezien hij vergeten was batterijen voor zijn Game Boy Color mee te nemen. En ze hadden veel daar op Gozo, maar batterijen...

PowerNews

Gran Turismo 2000 = Gran Turismo 3

We begonnen al hevig te twijfelen toen we vernamen dat de naam van de nieuwe Gran Turismo van GT 2000 zou veranderen in GT 3. GT 2000 was een strakke conversie van GT 2 naar de PS2 met een pakje extra's.
De naam GT 3 leek ons veelbelovender. Ze gaan immers geen add-on conversie maken onder een dergelijke naam. En we bleken gelijk te hebben. Developer Polyphony Digital's bevestigde dat er nieuwe zaken aan de GT-reeks zullen worden toegevoegd.
Wat dacht je van meer dan 130 wagens en 15 nieuwe tracks? De oude Gran Turismo- en Arcade mode zullen ook in GT 3 verwerkt worden. Als alles goed gaat, ligt deel 3 in het eerste kwartaal van 2001 in de winkels. Geen GT 2000 meer dus.

Gangsters op je mobiel

Als we de publishers mogen geloven, worden WAP-games het helemaal. Wij twijfelen daar erg aan, aangezien het nogal wat centen kost, ten tweede retetraag loopt, en ten derde als snel compleet outdated is.
Eidos trekt zich daar niets van aan en komt met hun eerste spel: Gangsters. Inderdaad een WAP-versie van het PC-spel dat in 1998 een dikke hit was.
Gangsters-WAP lijkt nog het meest op een ruilgame, waarin je probeert om zo snel mogelijk een fortuin te vergaren in de fiktieve stad New Temperance. Je handelt wappenderwijs met andere levende spelers in alkohol en wapens en de hardste onderhandelaar wint. Ja, ja.



DUNE 3D

Westwood deed de bizz onlangs weer even wakker schieten. Niet alleen kondigde de in Las Vegas gesitueerde game ontwikkelaar Dune 3 aan, daarnaast meldden ze doodleuk dat het spel ook nog eens helemaal in fonkelend 3D zal worden uitgevoerd.
Dit betekent dat na Red Alert 2 het bedrijf helemaal afstapt van het 2D perspektief. Ook een eventuele nieuwe Tiberian Sun zal naar alle waarschijnlijkheid helemaal in 3D verschijnen.
Alhoewel de eerste screenshots van Dune 3, (complete titel: Emperor – Battle for Dune) de opvolger van de moeder der realtime strategygames, aan de donkere kant zijn, zien ze er nu al veelbelovend uit.



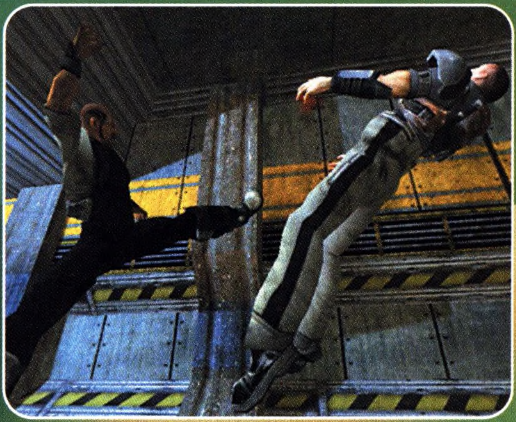
add-on GROUND CONTROL gratis?

Dat het uitstekende Ground Control een add-on zou krijgen in de vorm van Dark Conspiracy was bekend, maar dat Sierra de game gratis weg zou geven is nieuw voor ons! Je hoeft slechts de verzendkosten te betalen om dit spel te bezitten.
Erg vreemd want Ground Control heeft met name in de VS uitstekend verkocht en Sierra loopt zo heel wat mogelijke cash mis. Voorlopig geldt dit gulle gebaar alleen voor Amerikanen die het spel bezitten. Op de webpage van Dark Conspiracy valt echter te lezen dat internationale afspraken en prijzen (voor de verzending) binnenkort meegedeeld zullen worden. Hopelijk krijgen we dit meevallertje dan ook in Nederland!

ews

Blitz Disc Arena

Binnenkort komt er een game voor de PC uit die harder is dan Carmageddon en Mortal Kombat bij elkaar.
Blitz: Disc Arena staat garant voor keiharde aktie waarin twee teams het tegen elkaar opnemen. Het doel is simpel: je moet een futuristische disk in de tegenstander z'n doel meppen. Daarbij is alles maar dan ook alles toegestaan.
Je kan rekenen op een zeer bloederig spel waarin je rake klappen en trappen kunt uitdelen. Aangezien de graphics er erg realistisch uitzien, zal dat dus wel weer op een rel uitdraaien.
Het spel Hooligans wordt bijvoorbeeld waarschijnlijk verboden in Engeland, terwijl 't nog niet eens af is.



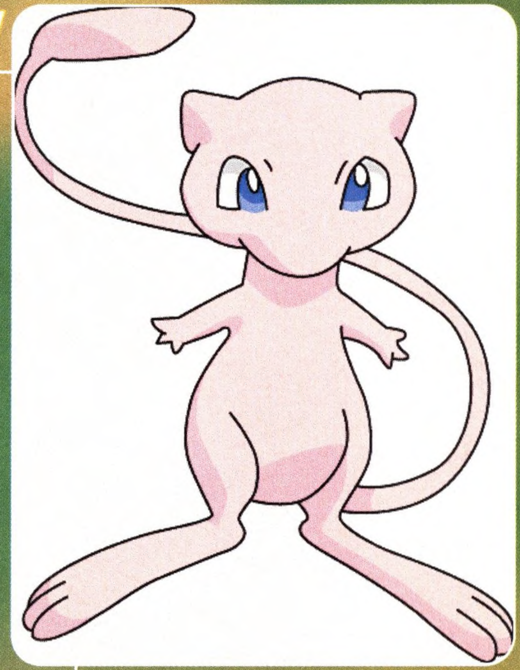
De slechtste reclameslogans

Een Engels gamesmagazine had onlangs de slechtste Engelse reclameslogans voor games op een rijtje gezet. Een aantal van deze ad's wilden we jullie niet onthouden.
Cool Boarders: 'I need powder to feel the rush'
Earth Worm Jim: Advertenties in het mannentoilet met het opschrift: 'It's the size of your worm that counts'
Virtua Racing: 'Score some speed at your local store'.
Advertentie Command & Conquer Red Alert met kop 'Previous High Scores' en daaronder foto's van onder andere Stalin, Hitler, Idi Amin en Saddam Hoessein.
Ecco the Dolphin: 'Speed, Weed and Blow'.

Duke Nukem op de Xbox

Onlangs kondigden de mannen van 3D Realms aan dat Duke Nukem Forever ook op de Xbox zal verschijnen. Dat klinkt ons op z'n minst voorbarig daar de PC release nog altijd in een mist van vaagheid gehuld gaat.
De game zou volgens de ontwikkelaars alive & kicking zijn, maar wanneer de game uitkomt, willen ze ons dan weer niet vertellen. 3D Realms zei zelfs dat ze 'stom' zouden zijn als ze hun spel niet naar de Xbox zouden poorten, aangezien dat erg makkelijk is.
Maar dat is nu precies waar we niet op zitten te wachten, alleen maar poorts. We wachten daarom eerst maar eens op de kunsten van de Duke op de PC.

Win Mew!



Alle 150 Pokémon gevangen? Mooi, dan mis je er dus nog één. Nummer 151, de mysterieuze en uiterst zeldzame Mew!
Power Unlimited heeft samen met Nintendo Benelux 100 van deze superspeciale Pokémon weten te vangen, en die gaan we deze kerst de vrijheid geven. Wil jij je verzameling Pokémon eindelijk écht compleet maken, dan mag je deze kans niet laten lopen!
Ben je in het bezit van een spelcassette van Pokémon Red, Blue of Yellow, en wil jij graag een exclusieve Mew bezitten? *Vertel ons dan vóór 15 december waarom jij als Pokémon Trainer bekwaam genoeg bent om deze unieke Pokémon te trainen.* Wie weet ben jij dan nog voor het eind van dit jaar een van de honderd gelukkige bezitters van een Mew!
Let op! Je mag alles doen om ons te overtuigen van je kwaliteiten als Pokémon Trainer. Tekenen, dichten, schilderen, kleien… leef je uit! Hoe leuker en origineler, hoe meer kans je maakt op een Mew.
Stuur je inzending voor 15 december 2000 naar:
Power Unlimited
MEW-prijsvraag
Postbus 1914
2003 BA HAARLEM
Vermeld duidelijk je naam, adres en telefoonnummer (en eventueel je e-mailadres)!
Mailen kan ook: *prijsvraag@powerunlimited.nl* met als subject MEW

Let op: Mew is niet te vangen in Pokémon Red, Blue of Yellow, deze exclusieve Pokémon kan alleen aan je verzameling worden toegevoegd middels een van de promotionele akties van Nintendo. Dit is de eerste keer dat Mew wordt uitgedeeld in de Benelux. Ben je niet een van de gelukkige winnaars, dan maak je in februari 2001 nog een kans om een Mew te winnen. Houd vanaf januari de Nintendo internetsite www.nintendo.nl in de gaten voor meer informatie.

Dreamcast herrijst

Op het allerlaatste moment bereikte ons het bericht dat Sega de Benelux eindelijk serieus gaat nemen.
Natuurlijk vroegen we ons meteen af waarom we Sega zouden geloven, maar nu Sony toch ook aardig wat steekjes heeft laten vallen met de PS2 geven we ze nog één keer het voordeel van de twijfel.
Binnen enkele dagen zou het namelijk mogelijk moeten zijn om met je Dreamcast online te gaan. De hiervoor benodigde disk kun je waarschijnlijk eind november al gratis ophalen bij een Free Record Shop bij je in de buurt.
Hou voor het laatste nieuws, de exacte datum en eventuele andere voorwaarden waar we nu nog niet van weten het Powerweb in de gaten (www.powerweb.nl).



Volgend nummer

Ja ja, het jaar 2000 zit er weer bijna op. Power Unlimited 1 staat eraan te komen. De inhoud houden we volledig geheim, en echt niet alleen omdat wij zelf op het moment dat we dit schrijven ook nog geen flauw idee hebben wat erin komt te staan.
De nieuwe Power Unlimited is vanaf 18 december overal te koop.

WarCraft III

Als ik in een volgend leven zou terugkomen, dan het liefst als Orc in het Warcraft universum hakkend met m'n oorlogsbijl en oerbrullen slakend. De gedachte dat dit er waarschijnlijk nooit van zal komen, wordt enigszins verzacht door het spel Warcraft III dat aan de horizon gloort.



Een beetje van mezelf en een beetje van magie.



Er gaapte een kloof van onbegrip tussen beide kampen.



Begrijp je waarom ik haast niet kan wachten tot Warcraft III uit is?

TUSSENSTAND

Blizzard kondigde onlangs aan dat Warcraft III is uitgesteld tot ergens midden volgend jaar. Blizzard kennende zou dat dus zomaar eens Kerst 2001 kunnen worden. Hoe dan ook, voor een Warcraft spel ben ik bereid lang te wachten en het is nu een mooi moment voor een tussenstand.
Hoe gaat deel drie er uitzien, wat zijn de veranderingen, hoe loopt het achtergrondverhaal en zijn er nieuwe gameplay elementen?

VERHAAL

Warcaft III brengt een opvallende verandering in de wereld van Azaroth zoals we die tot nu toe kenden. Er is namelijk een nieuwe, donkere kracht aan het werk. Sterker dan ooit te voren. Het is de kracht van de Burning Legion, een power die ook al op de achtergrond bezig was in Warcraft en Warcraft II. De Burning Legion heeft zich in vroegere tijden via zwarte magie getoond en zo de Orcs het voorwerk laten doen: dood en verderf zaaien in de wereld van Azaroth. Nu verschijnt de Burning Legion zelf ten tonele voor een allesverwoestende en niets ontziende invasie. Tegelijkertijd roept Thrall, de leider van de Orcs, zijn broeders op tot inkeer. Het Shamaan verleden van de Orcs wordt in ere hersteld en men keert zich af van Demonische Goden. Ook de Undead worden afgestoten en staan nu dus alleen. Zowel de mensheid als de Orcs vechten voor overleving en zullen de Demons van de Burning Legion moeten weerstaan.

HELDEN

De gameplay van Warcraft III zal deels vertrouwd zijn en deels nieuw. Nog steeds speelt resourcemanagement een rol, maar die zal kleiner zijn. Met andere woorden, er is minder goud te mijnen en je kunt niet eindeloos doorgaan met credits binnenhalen.
Dit geldt ook voor 'town building'. Nog steeds kun je gebouwen neerzetten maar zal je veel kleinere nederzettingen annex kampen maken. Gebouwen kunnen wel geupgraded worden en bijvoorbeeld research doen naar nieuwe spreuken

en wapens. Dit alles moet je echter op een kleinschaliger niveau zien. Dus geen bouw- en trainpraktijken zoals je dat gewend was in Starcraft of de vorige Warcraft series.
De oorzaak van dit alles is het feit dat 'heroes' een belangrijke rol gaan innemen in het spel en daar komt meteen het RPG element om de hoek kijken. Deze heroes krijgen steeds meer experience en kunnen je 'gewone' eenheden healen, upgraden en beschermen. Zoveel mogelijk units maken en de tegenstander platwalsen is er dus niet bij. Met deze invulling tracht Blizzard het element van het al dan niet in de meerderheid of minderheid zijn van eenheden uit te bannen. Het komt nu daadwerkelijk op slimheid en taktiek aan en niet op zoveel mogelijk legers produceren.

RASSEN

Warcraft III kent vijf verschillende rassen: de Orcs, de Humans, de Undead en de Demons. Het vijfde ras is nog super geheim en zal Blizzard voorlopig nog niet aankondigen, dit natuurlijk om de spanning erin te houden.
Ook de Demons van de Burning Legion zijn nog gehuld in een waas van mysterie. Dit destructieve ras kent voorlopig nog maar twee units die zijn vrijgegeven: de Demon Warlock en de Demon Infernal. Die laatste kun je in een van de cinematics zien die je kunt downloaden van Blizzard's webpage. De Infernal is een enorm krachtige unit die als een meteoriet uit de lucht komt vallen als een soort levende, brandende berg kolen. Sommige rassen kennen bondgenoten. Zo zijn dat bij de Humans de Elfen en de Dwergen en bij de Orcs de Minotaurs en de Trollen. Je kunt de game in single player minstens vijf keer vanuit een ander perspektief spelen, zeker omdat ieder ras een andere manier van gameplay vraagt.
Als je bijvoorbeeld de Undead speelt, kun je maar één nederzetting bouwen en heb je niets te maken met mijnen en resourcemanagement. Als Undead draait alles om mana en het herrijzen van soldaten uit de dood. Als je dus eerst de Humans en de Orcs gepeeld hebt, zul je bij de Undead een hele andere taktiek moeten toepassen.

TOEKOMST

Hoe de game zich uiteindelijk laat spelen, is nog afwachten maar ik heb er goede hoop op. De prachtige 3D wereld van Warcraft III levert heel wat mooie strategische momenten op, dankzij verschillende gelaagdheden in het terrein (heuvels, bergen, rivieren) en ook weerseffekten spelen mee.
Een tikkeltje jammer vind ik wel dat het adventure RPG element gedeeltelijk is losgelaten al krijg je nog steeds queesten die je kunt volbrengen voor bonussen. De fokus zal toch meer liggen op strategy, alleen dan met meer RPG.
Ook multiplayer zal een belangrijke rol spelen, zeker omdat Blizzard een uitgebreide World Build Editor meelevert. Dit betekent dat er complete MOD's voor Warcarft III gebouwd kunnen gaan worden, waarbij spelers hun eigen rassen kunnen ontwikkelen. Dat wordt dus superleuk.

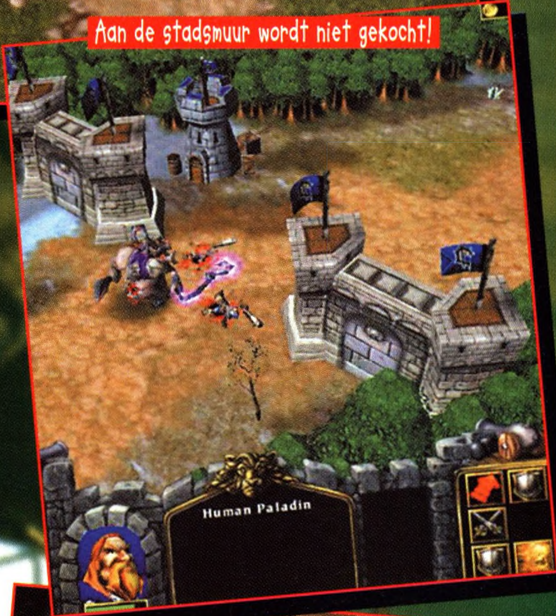

Een gevecht tussen Orcs en Humans. De humans lijken te verliezen ...



Kom, vertel nog eens zo'n spannend kampvuurverhaal.


... maar dan gooit de Paladin wat magie in de strijd!


Wachttorens scouten de omgeving.



Aan de stadsmuur wordt niet gekocht!


Kan iemand die vuurvliegjes doodmeppen?

Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Blizzard
Distributeur: Atoll Soft
Verwacht: Midden 2001

Tja, wat kan ik zeggen; het is Warcraft en het spel heeft Orcs! Da's voor mij genoeg. De meer kritische speler zal moeten wachten tot Blizzard medio volgend jaar een speelbare versie vrijgeeft en ik een genuanceerder oordeel zal geven.
JAN

MAFIA

The City of Lost Heaven

De maffia, en dan met name in de periode rond de jaren '40-'50, heeft altijd tot de verbeelding gesproken. Nog een paar maandjes geduld en dan zal ook op de PC de tijd van de drooglegging, tommyguns en old-timers herleven.


Altijd lastig, bloedvlekken.

MAFFIA OF MAFIA

Maffia, 'mobsters', gangsters; als je niet bekend bent met het begrip, ga dan in hemelsnaam de drie Godfather films een keertje kijken, of de The Untouchables; ideale films om in de maffia mood te komen. Maffia is eigenlijk een verzamelnaam voor georganiseerde misdaad door grote families, waarbij de Amerikaanse Maffia uit de jaren 40 en 50, zeg maar de tijd van Al Capone, bij iedereen het meest bekend is. Het is dan ook die tijd waar men in het spel Mafia (waarom die ene 'f' minder is mij niet duidelijk) aan refereert. Een ambitieus spel van de makers van Hidden & Dangerous waarbij ze het begrip 'tot leven laten komen' wel heel letterlijk nemen.


Luister nou schatje, Ik had 't niet zo bedoeld, duifje, liefje...

EEN STAD VOL LEVEN

Het spel speelt zich af in én rondom de stad Lost Heaven. Deze stad is absurd realistisch uitgewerkt. De ontwikkelaars zijn er vooralsnog in geslaagd om 10 vierkante mijl stadscentrum tot leven te wekken, met nog eens 40 vierkante mijl aan buitenwijken daaromheen.
Zo beweren ze dat geen twee kantoren, pakhuizen of winkels er hetzelfde uit zullen zien en dat de stad vol leven zal zijn. Ieder gebouw is voorzien van andere uithangborden, reklame en fotorealistische texturen. Daarnaast bruist de stad van het leven; voetgangers lopen over straat en steken over, andere staan stil en maken een praatje met elkaar. Diverse auto's tuffen langs, politiewagens doen hun ronde en iedereen gaat zo zijn eigen gangetje.
Zo kun je je lopend, per auto of per trein in de stad verplaatsen. De trein vormt een real-time onderdeel van de stad waar je gewoon in en uit kunt stappen. Geen aparte laadtijden, geen ander level - alles gebeurt tegelijk.
Ik hoor je denken: 'hier zul je waarschijnlijk wel een mega zware Pentium en een fonkelende GeForce 10 in het kwadraat voor nodig hebben.' De mannen van Illusion Softworks zeggen echter dat je met een Pentium III 350 en een redelijke videokaart goed uit de voeten kunt. We zullen het zien.

BENDE-OORLOG

Zo'n levende stad met alles erop en eraan is natuurlijk hartstikke leuk, maar wat moet je eigenlijk doen?
Jij speelt Tommy, een ietwat brave taxichauffeur die een rustig leventje leidt. Helaas raak je per toeval betrokken bij een huurmoord van de maffia en vanaf dat moment is er geen weg meer terug. Tommy wordt zonder dat hij dat wil opgezogen in een


Wegrijden?!
Die machinist is zo goed als dood.


Liefhebbers van oldtimers kunnen het kwijlbakje alvast klaarzetten.





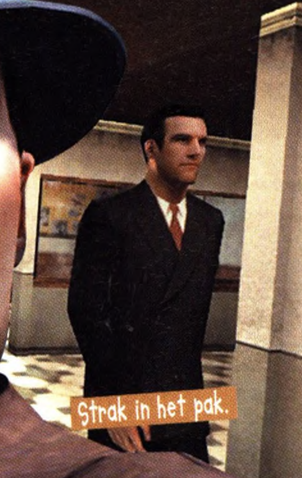
heuse bendeoorlog in de stad Lost Heaven. Deze stad wordt 'geregeerd' door twee rivaliserende misdaadfamilies en jij moet kiezen bij welke familie je je aansluit. Doe je dat niet dan ben je een te gevaarlijke ooggetuige en krijg je een blauwe boon in je bast.
Het spel verloopt via missies die variëren van moorden, wilde autoachtervolgingen, afpersingen, aanslagen, bankovervallen, transakties, drive by shootings tot omkopingen en ga zo maar door. Meer dan dertig, mooie oldtimers staan je ter beschikking voor deze klussen en ook de wapens zijn authentiek.
In het begin ben je nog een loopjongen, maar naarmate je je meer bewezen hebt, krijg je van de Don moeilijkere opdrachten maar ook meer aanzien.

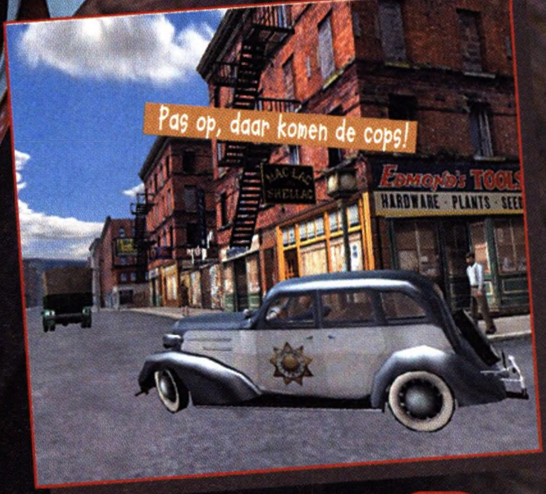
VRRROEM

De Oldtimers nemen een speciale plaats in het spel in. Je kunt auto's gebruiken om je er in te verplaatsen en rond te cruisen a la Midtown Madness. Doe dit echter niet te opvallend en te roekeloos want je wilt geen cops achter je aan. Daarnaast kent Mafia onderdelen waarbij de auto's in worden gezet tijdens drive by shootings en bijvoorbeeld bankovervallen, dan krijgt Mafia een Driver tintje en is het scheuren geblazen! Alle dertig wagens hebben verschillende eigenschappen en schademodellen, iets wat je eigenlijk alleen bij racegames zou verwachten. Nogmaals, dit is een zeer ambitieuze game.

MISSIES

De missies zullen allemaal een ander karakter hebben. In de ene moet je een bank kraken en bij de ander moet je een lading illegaal gestookte whisky veilig afleveren. Daarbij komt dat de missies vaak op verschillende manieren te volbrengen zijn.
Zo dien je in een bepaalde missie een huis van een senator binnen te dringen. Je kunt alle bewakers vermoorden en de papieren stelen die je zocht maar je kunt ook de elektriciteit afsluiten, naar binnen sluipen en ongezien het gebouw weer verlaten. Het is maar net welke speelstijl je het meest aanspreekt.
Naast singleplayer wordt er ook over gedacht om Mafia online te laten schitteren. Illusion Softworks denkt dan aan verschillende bendes die het tegen elkaar opnemen, racewedstrijden die je tegen elkaar gaat houden en cops versus gangsters.
Genoeg mogelijkheden maar of ze dat allemaal voor april 2001 kunnen realiseren vraag ik me af. Laten ze eerst maar eens zorgen dat de singleplayer versie goed en op tijd uitkomt dan kunnen ze later de multiplayer opties gratis als maps op het internet verspreiden. Het is maar een ideetje.







Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Illusion Softworks
Distributeur: Centresoft
Verwacht: april 2001

Een zeer ambitieuze game waarmee het hopelijk beter afloopt dan met bijvoorbeeld Nomad Soul. Vermenging van genres wil namelijk niet altijd positief uitpakken. Toch heb ik alle hoop dat het goed uitpakt voor Mafia.
JAN



THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK



Je hebt er lang op moeten wachten maar Majora's Mask is eindelijk klaar en wij hebben natuurlijk als eerste de review voor je.

ONGELOFE-LIJK

Ik schrijf deze review ruim een maand voordat het spel in Amerika uitkomt. Het is nu begin oktober en een paar dagen geleden gebeurde me iets ongelofelijks.
Ik had een afspraak met Power Unlimited boss Mark. Hij was meer dan een uur te laat maar dat maakte hij in één keer goed door bij binnenkomst een gouden cartridge voor m'n neus te leggen. Ik keek een keer en ik keek nog een keer en ik kon mijn ogen niet geloven; voor me lag een gouden exemplaar van Zelda: Majora's Mask.
Even voor alle duidelijkheid, Nintendo brengt een gelimiteerd aantal exemplaren van deze game uit in een gouden collectors item uitvoering. Natuurlijk is de cartridge niet echt goud maar hij is wel net zo waardevol. Je moet je voorstellen, een maand voordat deze game in Amerika te koop zou zijn, had ik een van de zeldzame Europese exemplaren voor me liggen. Je snapt dat ik blij was...

SKULL KID

Zelda: Majora's Mask gaat verder waar Ocarina of Time ophield. We kunnen nog even nagenieten van de mooie momenten die Link heeft met de prinses maar voordat we het goed en wel in de gaten hebben, wordt Link bestolen. Het is de irritante Skull Kid die Link beroofd van de Ocarina en zijn brave paard. En alsof dat niet genoeg is, wordt Link omgetoverd in een Deku Scrub. Waarschijnlijk ken je deze houten kereltjes nog wel uit Ocarina of Time en dan snap je wel dat Link niet echt blij is met deze situatie.
Onze held gaat Skull Kid achterna en belandt in een wereld die parallel loopt aan de zijne. Alles is hetzelfde maar net ietsje anders. Zo zien we al gelijk in het begin een heleboel characters terug uit de vorige Zelda, alleen hebben ze bijvoorbeeld een andere baan. Zo runnen de oude heksen uit Ocarina of Time nu een winkeltje waar je potions kunt kopen. Alleen de verkoper van maskers is er nog steeds en deze keer speelt hij een hoofdrol omdat hij zich laat beroven van Majora's masker. Dit masker heeft enorme krachten en als het in verkeerde handen valt, zou het wel eens snel afgelopen kunnen zijn met de vreemde parallelwereld.
Natuurlijk valt het masker in verkeerde handen want het zijn de handen van de verwende Skull Kid. Niets kan hem van zijn egoïstische plan afbrengen om de maan op de aarde te laten neerstorten. Niets? Nou ja, bijna niets want natuurlijk is het Link z'n taak om te zorgen dat alles weer goed komt.

DRIE DAGEN

Link kan echter niets beginnen in zijn huidige vorm van Deku Scrub. Bovendien heeft hij maar drie dagen de tijd om de rampspoed te laten stoppen. Dat is misschien wel 72 uur maar in Majora's Mask is een uur maar één minuut spelen. Je snapt dat Link de Ocarina terug moet zien te krijgen van Skull Kid, anders is er geen beginnen aan.
Na een klein half uur gespeeld te hebben en na het oplossen van een aantal lastige puzzels was ik weer in het bezit van de Ocarina en dan begint het spel pas echt. Er gebeurt namelijk het volgende: omdat je nooit genoeg tijd hebt om alle puzzels in drie dagen op te lossen, moet je op een gegeven moment terug in de tijd. Je gaat dan dezelfde drie dagen opnieuw spelen.
Alle objekten die je hebt verzameld, blijven in je inventory maar al je geld en ammo is weg. Er is overigens wel een manier om je cash mee terug in de tijd te nemen want om een of andere vreemde reden is er een bank die geen last heeft van het tijdsverschil.
Iedereen die de film Groundhog Day heeft gezien, begrijpt het principe van Majora's Mask. Alle characters die je in het spel tegenkomt doen gedurende deze drie dagen hun

















eigen ding en dat is uniek voor een game. Het is leuk om bepaalde gebeurtenissen te zien om vervolgens die gebeurtenissen te beïnvloeden. Het bekende voorbeeld is dat van de postbode die beroofd wordt en die je te hulp kunt schieten als je weet waar en wanneer de misdaad plaatsvindt.

GORON OF ZORA

In eerste instantie is het een beetje onoverzichtelijk om in de gaten te houden waar iedereen op een bepaald tijdstip is en wanneer je met wie moet praten om een bepaalde tip of clou te krijgen. Gelukkig heeft Link de beschikking over een verschrikkelijk handig kladblok waarop hij automatisch aantekeningen maakt. Deze tool is onontbeerlijk want als je het overzicht verliest, wordt het op een gegeven moment wel heel frustrerend om de hele tijd dezelfde gesprekken te voeren. Natuurlijk zit Majora's Mask ook vol met andere spelletjes en natuurlijk zijn er de nodige dungeons. Iedere keer dat je iets uitspeelt en je een nieuw item hebt gekregen, kom je een stapje dichter bij de ontknoping.
Gelukkig speel je het spel niet constant als Deku Scrub; er zijn namelijk een heleboel andere maskers die allemaal hun eigen krachten hebben. Zo kan Link veranderen in de ijzersterke stenenvreter Goron of in een Zora. Vooral als Zora is Link indrukwekkend want Zora's hebben de mogelijkheid om te vliegen door het water. Het is een spectaculair gezicht, dolfijnen zijn er niets bij.

SPROOKJE

Nintendo is erin geslaagd om van Majora's Mask een prachtig sprookje te maken al moet ik er wel bij zeggen dat de sfeer deze keer een stuk donkerder is dan in Ocarina of Time.
Gelukkig zijn de controls precies hetzelfde gebleven waardoor ik me vanaf de eerste minuut thuisvoelde in het spel.
Ook de graphics zijn van dezelfde hoge kwaliteit en zelfs nog wat gedetailleerder, tenminste als je in het bezit bent van een expansion pack. De muziek in Majora's Mask is eveneens van bijzonder hoog niveau. Je kunt dan ook wel stellen dat er kwa sfeer geen enkele N64 game beter is dan deze.
Het verhaal is briljant al moet ik eerlijk bekennen dat ik er, toen ik tientallen keren opnieuw die drie dagen speelde, op een gegeven ogenblik wel genoeg van had. Dat duurde echter nooit lang want iedere keer als ik mijn N64 uitzette, ging ie na vijf minuten weer aan omdat ik het toch niet kon laten om verder te spelen.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9⁵	9⁰	9⁰

- \+ Link is back
- \+ Mooi diep verhaal
- \+ Onovertroffen sfeer
- − Zeg maar dag tegen je vrije tijd

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3100
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

Majora's Mask is een spel dat je als N64 eigenaar gewoon niet mag missen. Sterker nog, als je nog geen N64 hebt dan is dit zeker een reden om er eentje goedkoop op de kop te tikken.
BORIS

9²

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Ondanks enkele essentiële fouten deed de WW II shooter Medal of Honor het goed bij PlayStation bezitters. Wij zijn daarom benieuwd of Dreamworks erin is geslaagd om een foutloos tweede deel af te leveren.

NAZI'S KNALLEN

Net zoals in deel 1 speelt Medal of Honor: Underground zich weer af tussen de ruïnes van de 2e Wereldoorlog. Opnieuw is het zaak om zoveel mogelijk Nazi's af te knallen maar deze keer wordt er een verhaal verteld met een andere invalshoek.
Je kruipt namelijk in de huid van een Franse verzetsheldin die bekend staat onder de naam Manon. Deze Manon werkte samen met haar broer voor het Franse verzet maar nadat er het een en ander mis gaat, besluit ze om contact op te nemen met de Engelsen en zodoende buiten Frankrijk verder te vechten tegen de Duitsers. Nou ja, meer van het verhaal zal ik niet verklappen want naarmate je verder speelt ontdek je steeds meer en word je steeds dieper in het plot gezogen.

SCHITTERENDE SOUNDTRACK

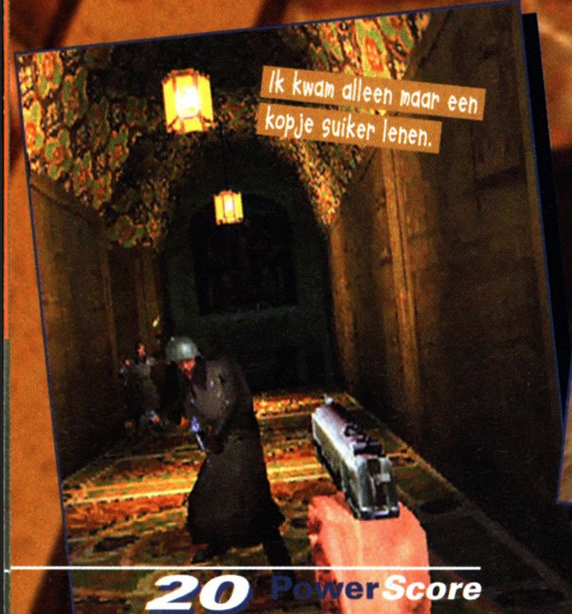
Met het verhaal van Medal of Honor: Underground zit het dus wel goed en er is meer goed nieuws te melden; de presentatie van het spel is namelijk weer subliem. Net zoals het eerste deel gaat de aktie hier vergezeld van een werkelijk schitterende soundtrack die je het gevoel geeft alsof je in een jaren 50 oorlogsfilm rondloopt. Sterker nog, de soundtrack is dynamisch waardoor de muziek een andere richting op gaat als je een paar moffen hebt afgeknald. Het is heel subtiel en in het begin had ik het zelfs niet in de gaten maar na een tijdje gaat het toch opvallen dat je een zwaar A-Team gevoel krijgt als je een vuurgevecht hebt gewonnen. Mooi is dat en het is zonder twijfel een van de sterkste punten van deze game.
De graphics mogen er overigens ook best wezen. Net zoals in het eerste deel zien we weer sfeervolle beelden van het Parijs uit de jaren '40 en in het tweede level dat zich afspeelt in Noord-Afrika bevind je je in de kleine straatjes en bazaars die zo kenmerkend zijn voor de landen in die regio.

KOTSMISSELIJK

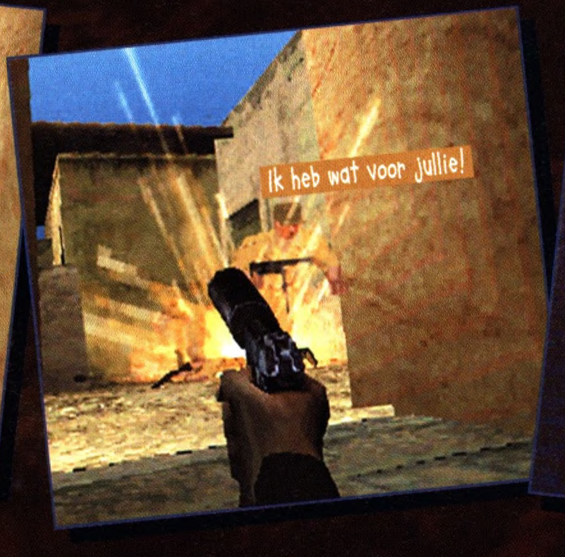
Ik was persoonlijk niet zo enthousiast over het voorgaande deel en dat kwam in de eerste plaats door de tergend lage framerate van het spel. Bij een first person shooter is het belangrijk dat je op elk moment snel om je heen kunt kijken maar in het eerste deel was het daarmee zo slecht gesteld dat het me soms wel vijftien seconden kostte om 360 graden te draaien. Het resultaat was dat je niet meer om een hoekje ging kijken voordat je een straat instormde want dat duurde gewoon te lang.
In MoH: Underground zijn deze problemen voor het grootste deel verholpen, al moet ik zeggen dat de framerate niet echt beter is geworden. Het lijkt erop dat ze bij het rondkijken gewoon frames weg hebben gelaten zodat je sneller draait. Dit principe werkt goed ,alleen bestaat nu het risico dat je kotsmisselijk wordt als je langer dan een paar uur achter elkaar speelt. Waarom dit precies gebeurt weet ik niet maar ik heb al een aantal stoere kerels horen klagen.
Kortom: geniet maar speel met mate....anders word je misselijk.

MEER VERBETERINGEN

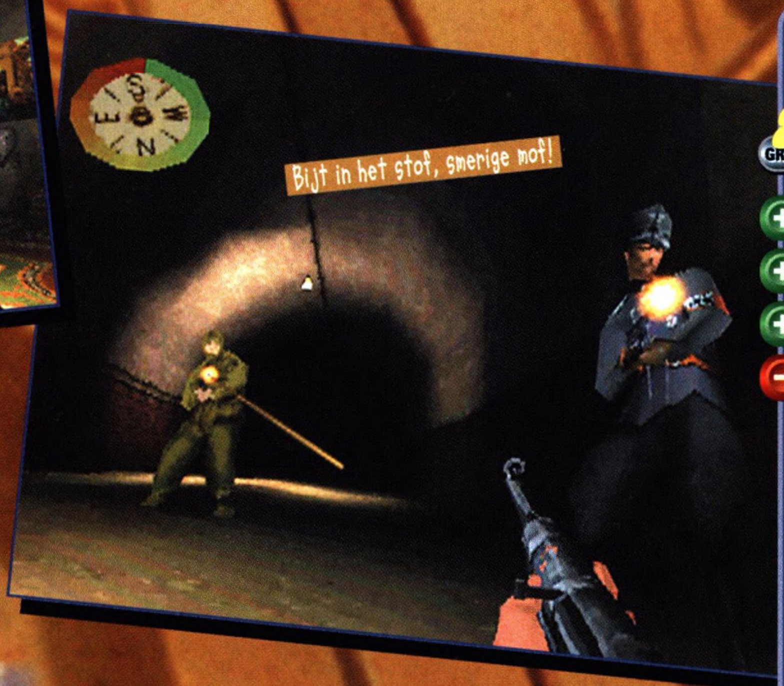
Er is in dit tweede deel nog veel meer verbeterd. De character animatie is namelijk een stuk professioneler uitgewerkt. Mannetjes vliegen niet meer naar je toe als je ze in de rug schiet en er zijn nieuwe moves ingebouwd. Zo komt het wel eens voor dat je een Nazi tegen een muur ziet plassen. Natuurlijk hebben we dat wel meer gezien











Power RAPPORT

8⁹	9⁵	8⁰
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

+ Verbeterde framerate
+ Verbeterde animatie
+ Tanks en pantservoertuigen
− Mist diepgang

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Dreamworks
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-9405555

In Medal of Honor: Underground worden een boel frustrerende fouten uit het eerste deel weggewerkt. Als je alle fancy poespas wegdenkt dan is deze game niet meer dan een middelmatige shooter maar het is juist die fancy poespas die het zo leuk maakt.
BORIS

8¹

in dit soort games maar het blijft grappig. Ik moet eerlijk zeggen dat de AI van de tegenstanders niet veel beter is geworden. Soldaten reageren nog steeds vrij onverschillig als je hun collega's doodschiet en van gezamenlijk aanvallen is ook nog steeds geen sprake. Ik moet er wel bij zeggen dat vijandelijke soldaten mooi achter een muur gaan staan als ze beschoten worden. Ze steken dan af en toe hun geweer om de hoek en schieten een beetje in jouw richting. Dit is leuk gedaan en kan zelfs tot problemen leiden als je niet genoeg Health bij je hebt.
De aangenaamste verrassing in Underground zit 'm in de komst van bewegende voertuigen. Zo zijn er tanks, pantserwagens, motoren met zijspan en rupsvoertuigen. Tanks kun je opblazen maar dat doe je niet zomaar. Je moet er een zogenaamde pantservuist voor hebben en als je die hebt, kun je zelfs kiezen om het onderste gedeelte kapot te schieten waardoor de tank niet meer kan rijden of het bovenste gedeelte waardoor de tank niet meer kan schieten. Vaak hoef je voor een missie alleen maar de onderkant te pakken maar als je de loop van het kanon intakt laat, breng je het er zelden levend vanaf. Ook zul je door de levels machinegeweren vinden die je niet kan meenemen maar die je bijvoorbeeld wel kunt gebruiken om tanks kapot te schieten of een bloedbad aan te richten onder de vijandelijke soldaten. Vaak komen er plotseling een boel soldaten te voorschijn als je achter zo'n wapen gaat staan, dus dat is lachen geblazen.

FREAKS

Medal of Honor: Underground houdt je wel een poosje zoet want het is een behoorlijk uitgebreid spel. En als je het uiteindelijk hebt uitgespeeld dan is er altijd nog de Multiplayer mode, die overigens weinig voorstelt. Maar ja, er zijn altijd freaks die het leuk vinden om deathmatch tegen elkaar te spelen in splitscreen.
Leuk aan die deathmatch is trouwens wel dat je in één keer de beschikking hebt over het hele wapenarsenaal uit het spel en dat is nogal wat. Behalve de oude vertrouwde guns zijn er nu ook dingen als kruisbogen. Allemaal leuk en aardig maar mijn favoriet blijft nog altijd het pistool met geluiddemper. Het is net zo effektief als een stengun maar neemt minder ruimte in op het scherm waardoor je meer ziet.
Nou ja, ik ben na een dikke drie dagen spelen in ieder geval blij dat Dreamworks er in is geslaagd om een waardige opvolger van Medal of Honor te produceren. Ik vond de eerste game niks en dit is al een heel stuk beter. Nu maar hopen dat het volgende deel voor de PS2 een echte kraker wordt.



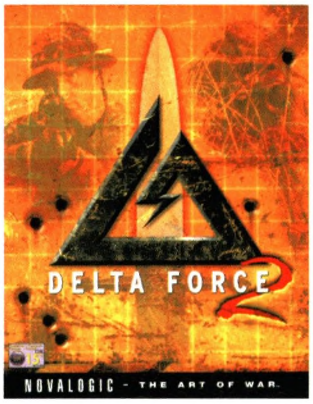


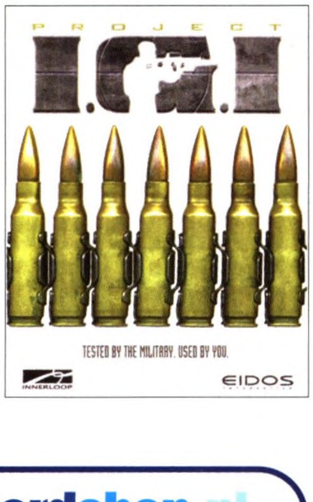





Overwin
de games
van Free Record Shop


DINO CRISIS 2
CAPCOM
PlayStation


DELTA FORCE 2
NOVALOGIC - THE ART OF WAR


PROJECT
I.G.I
TESTED BY THE MILITARY. USED BY YOU.
INNERLOOP
EIDOS


RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
CAPCOM
PlayStation


free record shop
SIMPLY THE BES

ZEUS
Master of Olympus

Na Caesar III en Pharaoh neemt Impressions Game ons nu mee naar de tijd van de Oude Grieken.

HERKENBAAR

Daar waar Pharaoh zicht ontpopt als een echte city build game is Zeus een tikkie eenvoudiger gemaakt. In Pharaoh kon je gigantische tempels en piramides bouwen, hetgeen uren in beslag nam, in Zeus is dat niet het geval. Nog steeds kun je naar hartelust bouwen en je stad op orde krijgen, alleen is het allemaal wat eenvoudiger en zijn de nederzettingen en gebouwen eerder voltooid. Zeus is voor de rest een echte Caesar/Pharaoh game en zal voor de kenners van de serie zeer herkenbaar zijn. Bouw hutjes, leg waterkanalen aan, zorg voor een markt, zet handel op, maak een leger, zorg voor rekreatie (arena's, theaters, sportscholen) creëer tempels voor de Goden en maak van je stad een architektonisch hoogstandje.

GRIEKSE MYTHOLOGIE

Het sterkste punt van Zeus is dat de Griekse mythologie op komische wijze wordt gebruikt. De Griekse Goden waren net soapies van vandaag de dag. Ze zeurden en ruziden wat af, waren stikjaloers en reageerden dat af op de mensheid. Het verschil met Pharaoh is dat de Goden nu niet enkel vernietigende krachten zijn, nee, ze verschijnen zelf ten tonele en bieden hun diensten aan. Dan moet je wel eerst wat voor hun doen; bijvoorbeeld een mooie tempel maken, graanvoorraad opbouwen en veel goud in de schatkamer hebben. Je kunt ook twee of meerdere Goden voor je winnen al kan dat ook tegen je werken, als ze onderling ruzie krijgen. De Goden zijn zeer handig in het volbrengen van grote adventures, zoals het killen van een Hydra (een negenkoppige slang). Beroemde namen die je tegenkomt zijn Zeus, Poseidon, Hades, Demeter, Athena en Dionysus. Iedere God heeft een voordeel maar ook een nadeel; zo kan Poseidon, de God van de Zee, je helpen in een gevecht maar ook een stortvloed over je stad oproepen als je niet aardig genoeg tegen hem bent. Athena, de Godin van de wijsheid, geeft je haar kennis en kracht maar als je haar irriteert stuurt ze de Mintotaur naar je stad. Bedenk dus goed met welke God je een deal maakt en zorg dat je hem of haar happy houdt!

IETS NIEUWS

De inbreng van de Goden en hun fratsen zorgt voor een leuke extra injektie in de toch al sterke gameplay. Maar ik heb ook wat kritiek; de engine is nu wel een beetje achterhaald, al ziet alles er nog zo fris en cartoony uit, toch heb je het gevoel alsof je naar een iets verbeterde Pharaoh zit te kijken met een Griekse patch er overeen geplakt. Daarnaast wordt het tijd voor het team van Impressions om echt iets heel nieuws te gaan doen. Hoe leuk ik deze game ook vind, ik hoop niet dat we nu ook nog een Viking-, Maya-, Wilde Westen - en Samurai variant krijgen, dat zou iets te makkelijk zijn. Desondanks een prima derde deel, maar laten we het wel hierbij laten.

Power RAPPORT

Graphics	Sound	Gameplay
7.8	8.0	8.4

+ Cartoony
+ Goden op de voorgrond
+ Minder management
− Engine is verouderd

PC CD-ROM
Prijs: ƒ99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: P 200, 32 Mb
Fabrikant: Sierra/Impressions
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Zeus is een bijzonder aardig deel in de serie, al begint de engine nu zichtbaar scheurtjes te vertonen. Doordat de Goden meer op de voorgrond treden, krijgt het spel wel meer diepgang en het is erg leuk om te zien hoe je Griekse bouwwerken verrijzen temidden van de mythologische avonturen.
JAN

8.2



ttentie! Geef Acht! Voorwaarts Mars!



Een offertempel voor de ene God, maakt de andere weer jaloers (zie rechts bovenin).



Voor je 't weet zit iedereen op elkaars lip.



Waar is nu dat kleine café aan de haven?

TimeSp...

Een van de PS2 launch titels waar de afgelopen maanden naar werd uitgekeken door insiders uit de game-industrie, is de first person shooter TimeSplitters. Terecht?

NIET DE MINSTE

TimeSplitters is afkomstig van het Engelse Free Radical Design, een nog vrij onbekende ontwikkelaar. Wanneer je echter kijkt naar de personen die hier werkzaam zijn, zul je je realiseren dat er volop kwaliteit en ervaring aanwezig is. De guys van FRD waren eerder namelijk al verantwoordelijk voor de klassieker GoldenEye, niet de minste first person shooter, dacht ik zo.
Dit was dan ook een van de redenen waarom TimeSplitters hoog ingeschat werd. Een van de zaken waar GoldenEye om geroemd werd, was de Multiplayer mode. Ik was dan ook erg benieuwd hoe deze optie in elkaar zou steken op Sony's nieuwe 128-bits monster.

GEEN PLASMA IN 1935

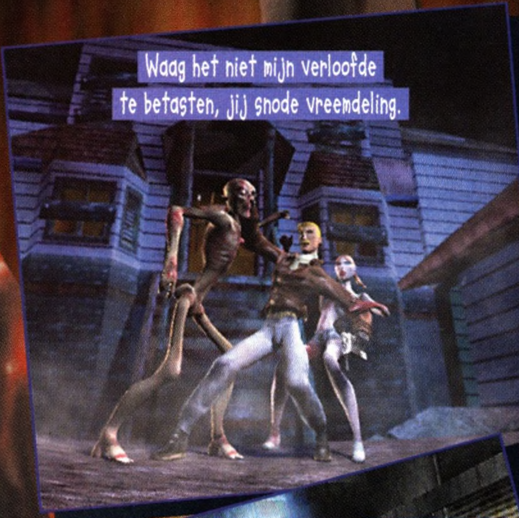
Laat ik, voor ik wat dieper op dat onderdeel van de game in ga, eerst maar eens vermelden wat deze shooter verder te bieden heeft. Natuurlijk is er de standaard Singleplayer mode (die constant 60 fps loopt!) en kun je tevens met verscheidene Death Match modes aan de slag die allemaal van goed niveau zijn.
Over de Singleplayer mode kan gezegd worden dat er een achttiental grote levels aanwezig zijn, waarbij je in periodes tussen 1935 en 2035 op compleet verschillende (en voornamelijk op B-movie gebaseerde) lokaties, variërend van kathedralen tot futuristische ruimteschepen, baddies mag killen.
Wapens (een stuk of dertig in totaal) zijn geheel aangepast aan de tijdgeest; denk dus niet dat je je vijanden in 1935 even met een of andere plasmagun zult kunnen vernietigen. Nee, wees in dat geval blij wanneer je een aardig geweer en een paar staven dynamiet in je bezit krijgt.

EEN HOGER DOEL

Over het plot in TimeSplitters kan ik kort zijn; dat is er namelijk amper, net als in onvervalste B-films (waar het ook voor een deel op gebaseerd is).
De Story mode in de Singleplayer mode is dan ook niet bepaald aansprekend. Je dient in verschillende tijdvakken met verschillende characters (van stoere 70's-achtige politiechick tot in Hawaiiaanse blouse gestoken Miami Vice-type) voornamelijk te knallen, te knallen en nog eens te knallen. En oh ja, er moet ook steeds een speciaal item gevonden worden, dat vervolgens meegenomen dient te worden naar een veiliger haven.
Maar eigenlijk dient de Singleplayer mode en alle andere Death Match-achtige opties een hoger doel: het verkrijgen van nieuwe wapens en characters, die vervolgens weer gebruikt kunnen worden voor, jawel, de Multiplayer mode!

SUPERSNELLE AKTIE

Een belangrijk gegeven is dat de framesnelheid in zo'n beetje alle modes constant blijft, zelfs in de Multiplayer mode. Al speel



Waag het niet mijn verloofde te betasten, jij snode vreemdeling.



Ik heb niets gezien, Haas is de naam.



Vindt ie lekker hoor.



Zeker scheel.



je met z'n vieren in splitscreen en knal je allemaal tegelijk een zooi vijanden overhoop, dan nog er is nauwelijks sprake van enige beeldvertraging! Kijk, da's nou een van die aardige bijkomstigheden van zo'n next-gen machientje.
En aangezien het neermaaien van vijanden bij Time Splitters een grotere rol speelt dan het verhaal, kun je heel wat supersnel verlopende aktie verwachten. Dat maakt die multiplayer, die overigens ook nog een stuk of negen andere levels bevat, ook zo verdomd spectaculair. Want zeg nou eerlijk; er is toch niets leukers dan het tegen drie maatjes (en natuurlijk een hele hoop monsters) op te nemen in een strijd op leven en dood en dat met uiterst gedetailleerde graphics en duizelingwekkende snelheden?

ZOOTJE ONGEREGELD

Nu vragen jullie je natuurlijk af tegen wat voor vijanden je het dan eigenlijk moet opnemen. Wel, zo'n zootje ongeregeld ben ik nog zelden eerder tegen gekomen: aliens, zombies, robots en vele andere soorten baddies hebben zich in deze game verenigd om het jou zo lastig mogelijk te maken. Hun AI steekt vrij goed in elkaar, al zijn er genoeg monsters die domweg recht in je vizier lopen. Daar tegenover staat dat er zich in de gigantische levels genoeg wiseguys bevinden die in staat zijn om zich bijvoorbeeld voor je te verstoppen wanneer ze je aan horen komen, en je vervolgens van achter bespringen of beschieten. En geloof mij maar: da's geen al te prettige ervaring!
Gelukkig bevinden er zich in de levels voldoende plaatsen om je even te verstoppen als het allemaal iets te heet onder je voeten wordt.

LEVEL EDITOR

Een optie die ik nog niet vermeld heb, is er een die een zeer grote bijdrage kan leveren aan het eventuele succes van TimeSplitters: de level-editor.
Wel, van alle level-editors die ik in games onder ogen heb gehad, is dit toch wel een van de vetste! Het is mogelijk om in een paar minuten tijd een gigantisch level in elkaar te zetten, inclusief kamers, blokkades, verdiepingen en gangen.
Aardig bijzonderheidje daaraan is dat zo'n custom-made level hooguit een paar Kb van je memorycard in beslag neemt tijdens het saven. Als je weet dat je op zo'n memorycard 8000 Kb kunt opslaan, weet je dus dat je behoorlijk wat kunt bouwen. Het schijnt zelfs zo te zijn dat je acht verdiepingen hoge levels kunt designen.
Met deze mode kun je denk ik wel een behoorlijk tijdje vooruit.

ZWEET IN DE HANDJES

De levels zien er uitstekend uit; scherpe, mooi afgewerkte graphics maken de omgevingen een lust voor het oog. Evenals de visuele effekten trouwens, die echt niet onderdoen voor die van veel PC-games.
Veel levels kennen ook meerdere verdiepingen en hoogteverschillen, het is dus niet zo dat je alles op de grond dient uit te voeren. Gangen, trappen, et cetera; het zit allemaal in TimeSplitters verwerkt. De characters zijn misschien niet allemaal perfekt vormgegeven, maar zien er over het algemeen toch scary genoeg uit om je de stuipen op het lijf te jagen.
De soundeffekten zijn uitstekend uitgewerkt en de soundtrack is prima aangepast aan de tijdgeest van elk level.
Voor de controls zijn er voldoende configuraties, zodat iedere speler z'n favoriete instelling checken kan. Ik had zelf in ieder geval het gevoel dat ik al redelijk vroeg in de game de controls wist op te pikken.
De flitsende gameplay zorgt er verder voor dat je regelmatig met het zweet in de handjes zit en daar gaat het natuurlijk om. Al met al aktie van de bovenste plank dus, en dat voor een first generation PS2 game!



Leuker kunnen we het niet maken.



Wel groffer.



Wil die achterste dame even meekomen voor een kruisverhoor.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8.8	9.0	9.0

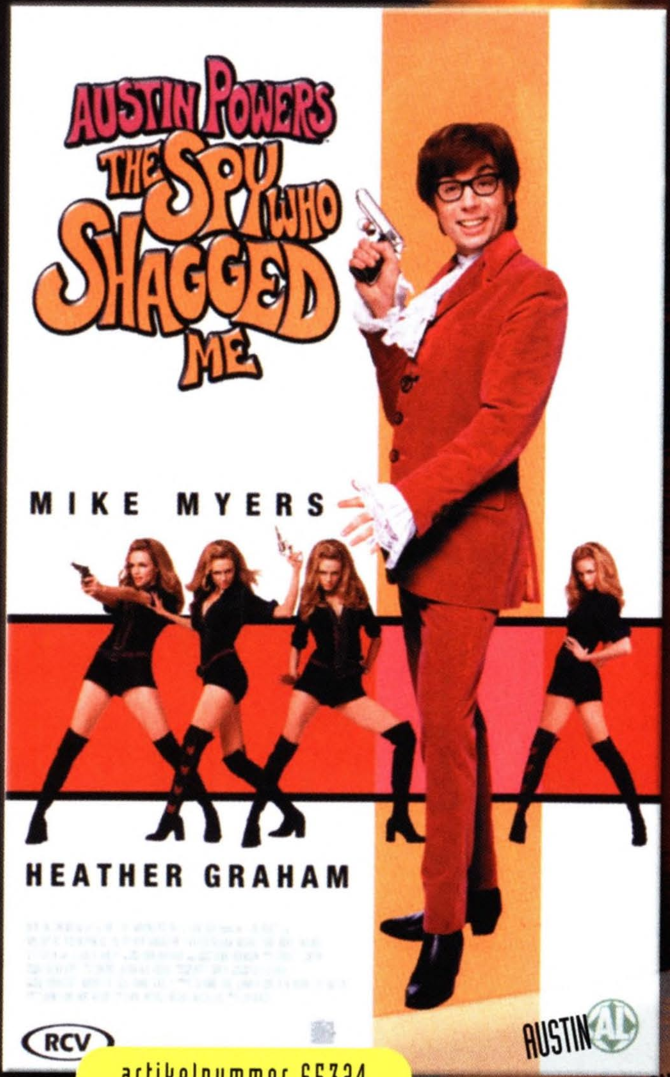
- + Flitsende gameplay
- + Level editor
- + Soundtrack
- + Hoge framerate

PLAYSTATION 2
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Free Radical Design/ Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

TimeSplitters is een van die redenen waarom gamers een PS2 in huis zouden moeten halen. Absoluut een van de vettere launch titels. Vergeet je drie maten niet uit te nodigen!
SKATE

8.9

powersjop



artikelnummer 65324

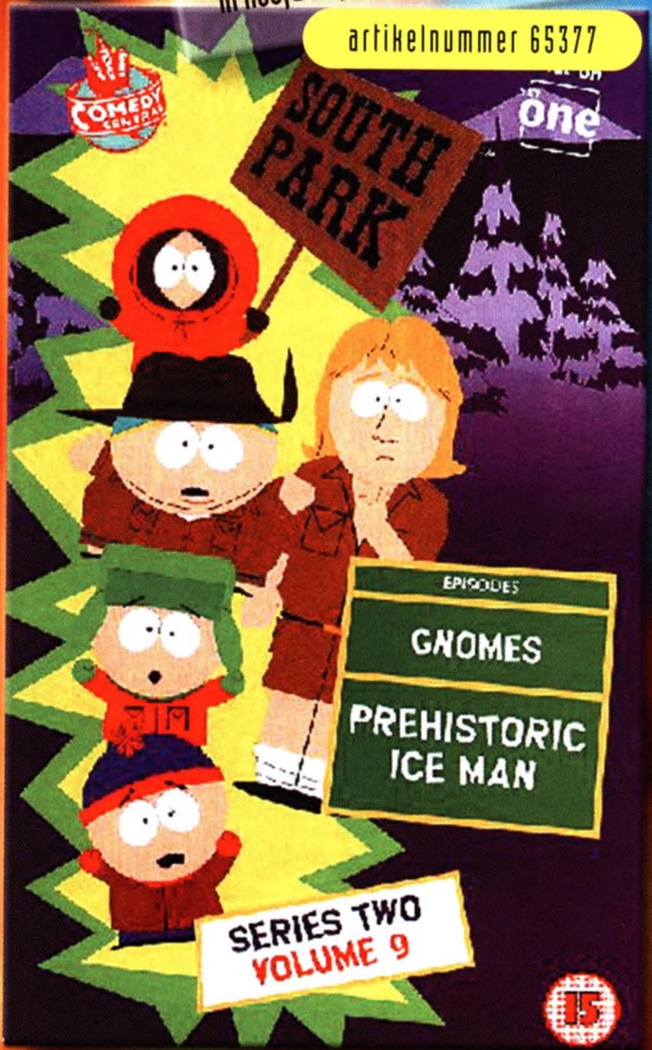
Yeah baby, yeah!
's Werelds hipste, grooviest en meest shagadelic geheim agent bindt de strijd aan met dr. Evil. Als deze kaalhoofdige superschurk geen astronomisch geldbedrag krijgt, dan blaast hij de aarde op. Om er zeker van te zijn dat Austin hem niet weer, traditiegetrouw, glansrijk verslaat, reist dr. Evil terug in de tijd naar 1969.

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 of banrekeningnummer 56.15.22.782 van VNU - Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. 65324 Austin Powers

SOUTHPARK

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 of banrekeningnummer 56.15.22.782 van VNU - Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. 65377 South Park

artikelnummer 65377



FL. 25,- per stuk voor abonnees
FL. 29,95 per stuk voor niet abonnees

BELLEN KAN OOK!

BEL NAAR 023-5566850 EN BESTEL

Alle aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt, dus OP=OP!!!

International Superstar Soccer

Zal ISS op Sony's nieuwste console net zo doeltreffend zijn als zijn broertjes op de PSX, SNES en N64 waren?

GOEDE HOOP

Stilletjes droomde ik van een ISS Pro Evolution (in mijn ogen de beste footie aller tijden), maar dan tien keer mooier uitgewerkt. Helaas is het zo dat KCET (het team achter Evolution) pas ergens laat in 2001 met de PS2 versie hiervan zal komen. Tot die tijd moeten we het doen met de editie van ontwikkelaar Major A, die eerder al verantwoordelijk was voor de titels die op de N64 verschenen zijn. Aangezien ik ook altijd te spreken was over deze versies, had ik toch goede hoop op een ijzersterk voetbalspel op de next-gen console. Wel, ik heb ISS twee dagen intensief kunnen testen, en die hoop blijkt gelukkig voor een groot deel bewaarheid.

DE OPTIES

Ook al zijn er geen 1001 verschillende competities in ISS aanwezig, er valt nog altijd meer dan genoeg te doen. Allereerst zijn er de bekende modes als Open Game (waarin je via de Multitap met z'n vieren kunt spelen), League Game, International Cup, Penalty Kick Battle en Training mode.
Daarnaast zijn er ook nog de Scenario mode (met een hoop grote teams uit het verleden) en de Under 23 (ofwel Olympic) mode. Er zijn meer dan honderd landenteams (waarvan dertig voorzien van officiële spelersnamen) en vijftig Olympische teams in de game verwerkt en er is ook nog een Create a player/Editor mode aanwezig. Dit is echt de meest uitgebreide die ik ooit gezien heb! Werkelijk alles aan de spelers is te veranderen en dat maakt deze optie vele malen interessanter dan op de oudere consoles al het geval was.

THE REAL DEAL

De gameplay is in vergelijking met de N64-versie zo goed als gelijk gebleven. De controls zijn zo'n beetje hetzelfde (afgezien van het feit dat nu de kracht waarmee je de knoppen indrukt bepalend is voor de hardheid van je schot of pass), evenals de bewegingen.
Verwacht ook nu weer geen easy goals zoals je ze bijvoorbeeld in de FIFA-serie meer dan eens maakt; bij ISS druipt de diepte in het spel er gewoon vanaf. Vanaf de laatste tot de voorste linie zul je zeer taktisch moeten nadenken.
Dit uit zich vooral in de sprintjes en de steekpasses die je kunt maken. De timing hierbij is ontzettend belangrijk, alleen al vanwege het feit dat de uitstekende AI van de tegenstanders er bijvoorbeeld voor zorgt dat ze je medespeler(s) ogenblikkelijk buitenspel kunnen zetten als je iets te lang wacht met het versturen van een pass. Net als the real deal dus.

WEG LEKKE BAL

Grafisch gezien ogen de spelers, het veld en de stadions behoorlijk gelikt, alleen het publiek is wat knullig neergezet. De bewegingen van de spelers zien er wel weer zeer vloeiend uit en de standaard cameraview is echt uitstekend speelbaar.
Wat ik wel merkte, was dat tijdens de game op sommige momenten de framerate wat dropte en het spel dus vertraagde. Jammer maar geen echt storende faktor.
Het commentaar en sound effects zijn uitstekend en volgens mij is het de eerste keer dat in de ISS-serie het trappen tegen de bal een normaal geluid voortbrengt, in plaats van die 'lekke bal'-sound uit het verleden. Hoera!
Ook al zal ISS in grafisch opzicht niet kunnen hangen met FIFA 2001, met de gameplay van deze footie heb je in ieder geval weer heel erg het gevoel dat je met een echte wedstrijd bezig bent. En dat, lieve lezertjes, is in mijn ogen nog altijd het allerbelangrijkste in een voetbalspel!



Mooi uitgespeeld, nu de voortzetting nog.



Krak, hernia.



Verdedigen kunnen Italianen als de besten.



Hier heb ik zo'n hekel aan. Zeker na dat 'kindje wiegen' van Bebeto in 1994 tegen Nederland.



Die laatste man moet naar de bal blijven kijken! Niks geleerd van Portugal?

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8^{0}	8^{8}	9^{0}

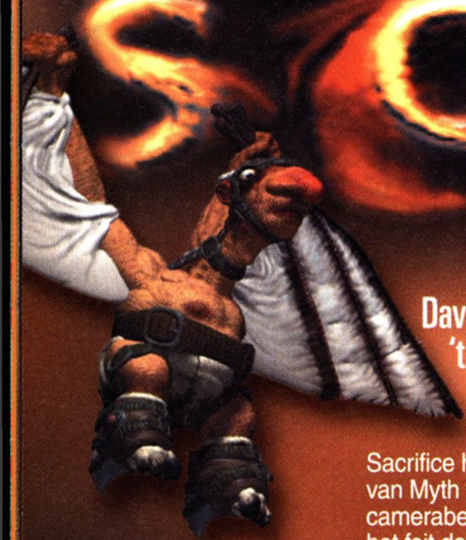
+ Realistisch spelbeeld
+ Vloeiende moves
+ Prima camerawerk
− Niet al te veel vernieuwingen

PLAYSTATION 2
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 030-6622332

ISS is, ondanks wat kleine minpuntjes, een uitstekende footie geworden die het FIFA 2001 behoorlijk lastig kan maken. Het wachten is echter op ISS Pro Evolution. Desondanks zeg ik: checken deze game!
SKATE

8^{6}

sacrif



Dave Perry toonde ons zijn kunsten al met Messiah maar nu is 't echt goed raak. Zijn nieuwe tribal real-time strategygame zal het genre op z'n grondvesten doen wankelen.

UNIEK

De meeste real-time strategygames lijken erg op elkaar; gooi een paar tankjes en robots in de strijd op een verre planeet in een nog verdere toekomst, laat die vechten om een duur mineraal en daar is je game.
Ook Sacrifice 'lijkt' op andere games maar op een heel andere manier.

Sacrifice heeft iets weg van Myth vanwege de camerabesturing en het feit dat je niet aan resource management doet. Sacrifice doet ook denken aan Populous omdat je een wizard bestuurt die met allerlei spreuken en wezens de tegenstanders te lijf gaat. Maar dan heb je 't gehad want de 'look' van Sacrifice en de daarmee gepaarde magie, wezens en slagvelden staan volkomen op zich zelf. Compleet gestoorde en unieke karakters en werelden waarbij je je afvraagt hoeveel pilletjes de ontwikkelaars hadden geslikt toen ze ze ontwierpen.



De uuuuhm worden achtervolgd door een tjsjaaa...

MANA

Zoals vaker in magische werelden draait alles in de Realms van Sacrifice om mana.
Als je het spel begint, kies je eerst het bizarre uiterlijk van je wizard (allemaal even maf) en vervolgens voor welke van de vijf Goden je gaat battelen. Afhankelijk van de God die je kiest, krijg je bepaalde wezens toegewezen die voor je knokken.
Je moet er echter wel op uittrekken want de wereld van Sarcifice is enorm groot en uitgestrekt. Je vecht tegen andere volken die eveneens geleid worden door een wizard en die zich bij een of meerdere van de andere vier Goden hebben aangesloten. Als je je vijanden laat doden door je wezens kun je diens zielen laten vangen door speciale eenheden. Die zielen nemen ze mee en offeren die aan jouw God op het indrukwekkend grote altaar. Hoe meer je doodt en offert voor je God hoe meer spreuken, mana, extra wezens en kracht je krijgt.
De vijf Goden zijn: Stratos - God van de lucht, Pyro - God van het Vuur, James – God van de Aarde, Persephone – Godin van het Leven en Charnel - God van de Dood.

MEERWAARDE

Afhankelijk voor welke God je vecht, krijg je ook spreuken en wezens toegewezen, echter, de Goden proberen ook elkaar de loef af te steken. Zo proberen de Goden jou over te halen om voor hen te vechten, je al dan niet paaiend met monsters of nieuwe magie en op die manier kun je dus tijdens het spel nog van kant wisselen. Als je echter een tijd



Dit lijkt me een berg van de buitencategorie.



Er is er een jarig hoera, hoera!



Compleet gestoord maar erg leuk!



lang voor een God hebt geknokt, blijf je daar aan verbonden tot je de game hebt voltooid. En daarmee komt meteen de meerwaarde van het spel om de hoek kijken; eenmaal uitgespeeld, kun je het spel minstens nog vier keer spelen in dienst van een andere God. De spreuken en wezens van de andere Goden zijn namelijk zo anders dat je alles gezien wilt hebben.

BEDIENING

De bediening is zeer inventief, de ontwikkelaars hebben een systeem bedacht waarbij alleen de muis en een minimaal aantal keyboardtoetsen nodig zijn om de wereld van Sacrifice te bekijken en jouw troepen daarin te besturen.
Via de muis kun je veel opdrachten geven. Door omhoog en naar beneden 'te schuiven' in combinatie met de rechter muisknop kun je verschillende formaties kiezen en attack, guard en retreat orders geven. Tegelijkertijd stuur je ook de camera en de inzoom optie met de muis én kies je spreuken. Dat is dus nogal wat.
De wizard's beweging bestuur je slechts met toetsen. Dit is in het begin even wennen, zeker in het heetst van de strijd. Je zult echt flink moeten oefenen om alles vlekkeloos in praktijk te kunnen brengen. Eenmaal onder de knie werkt het prima, in ieder geval stukken beter dan tientallen menuutjes en balkjes aanklikken.

GRAFISCH SMULLEN

Wat betreft de wereld van Sacrifice schieten woorden echt te kort. Alleen al kwa uiterlijk streeft dit spel alle andere games voorbij. Als je in 800 x 600 speelt ziet de wereld er al sprankelend en imponerend fantasievol uit, laat staan in hoge resolutie, in 32 bit met alle toeters en bellen aangevinkt.
Met een vette PC en een dikke GeForce is het dus smullen geblazen. Enorm uitgestrekte vlakten vol bergen en dalen met de meest prachtige bewegende paars-roze luchten liggen op je te wachten. Op een gegeven moment begon het te regenen en te bliksemen. Ik stuurde mijn camera omhoog en zag door de wolken heen de zon schijnen terwijl de dikke regendruppels neerdaalden en de grijze, paarse en blauwe luchten voorbij waaiden. Prachtig gewoon, ik kon wel janken!
Ook de magie is zó heftig. Ik werd een keer helemaal opgezogen in een cycloon die ik net had opgeroepen en zweefde boven het tumultueuze strijdgeweld. Een andere keer plaatste ik een dreigende muur van brandende, schreeuwende gezichten om de vijand af te schrikken.
Je wordt steeds sterker zodat je op het laatst de werelden met jouw magie kan omploegen alsof het om een akkertje gaat. Aardbevingen, windhozen, bliksems, donder, enorme hagelstenen, insektenplagen… wat je maar wilt.

BEKAKTE WEZENS

De grafische pracht geldt ook voor de wezens; ze zijn vol detail en allemaal 3D vormgegeven. Vreemde draken, grommende boomknotsen, vuurgnomen, keteltrollen, reptielvleermuizen, uit klei opgetrokken goblins, drie-potige 'vlieg dingessen'… ik heb het allemaal nog nooit eerder gezien.
Sommige wezens hebben iets organisch; zo lijken de vuurwezens soms op brandende kolen en de aardwezens opgebouwd uit stenen en klei. En dat maakt Sacrifice nu juist zo leuk, nooit heb je het gevoel van 'been there, done that.'
Leuk zijn ook de stemmen van de wezens. Zo heb je vliegende reptielen tot je beschikking waarbij je - als je ze voor het eerst ziet - een enorm gebrul verwacht. Niets is minder waar, ze praten met een behoorlijk bekakt Engels accent! Andere kleine wezens hebben weer hoge, schreeuwende, plagerige stemmetjes. Hi-la-risch! Ik heb voor dit alles maar één woord voor: respect!


Een 'dinges' krijgt de volle lading.

Power RAPPORT

9⁵	8⁸	9⁰
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

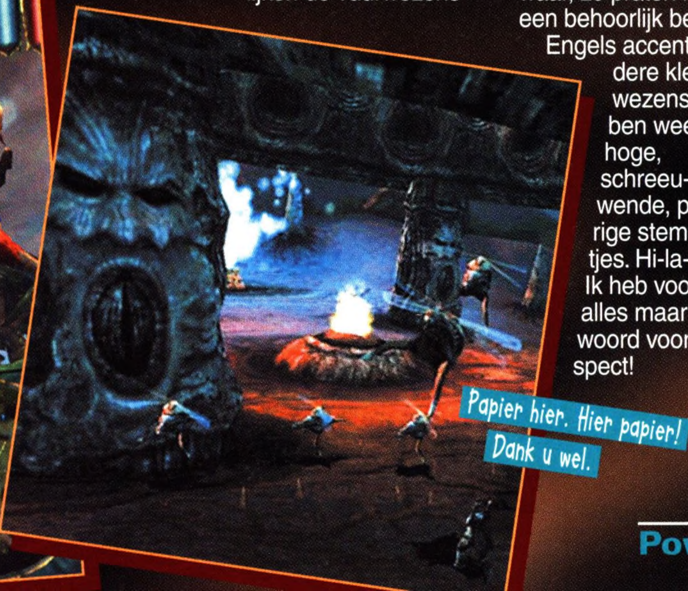
- \+ Superbe graphics
- \+ Enorme slagvelden
- \+ Bruutste magie ooit
- − Besturing voor rookies lastig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 300, 64 Mb
Fabrikant: Shiny Entertainment
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

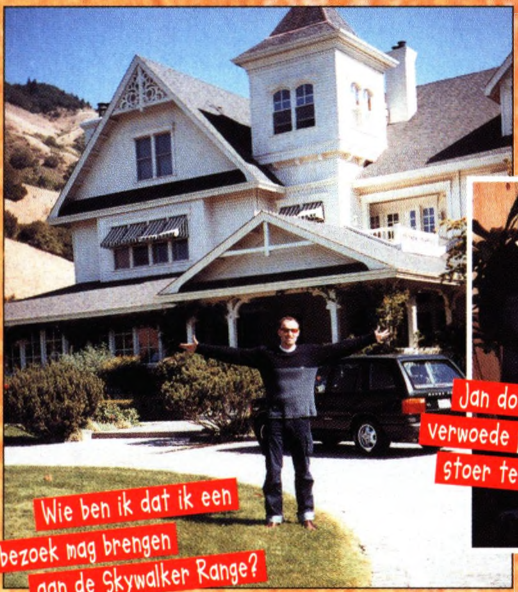
Ieder spel dat magie gebruikt zal Sacrifice als standaard moeten gaan nemen om nog indruk te maken. Waanzinnig gewoon. Voor dit spel zul je graag heel wat uurtjes vrije tijd 'opofferen'.
JAN

9⁰


Verrek daar heb je Abe en z'n vrienden.


Papier hier. Hier papier! Dank u wel.

EXCLUSIEVE REVIEW



Wie ben ik dat ik een bezoek mag brengen aan de Skywalker Range?



Jan doet een verwoede poging stoer te kijken.

Een nieuw Monkey Island adventure is natuurlijk al een feest op zich, maar toen Jan hoorde dat hij naar San Fransisco mocht vliegen om daar inhouse bij LucasArts de game te komen spelen, verslikte hij zich bijna in zijn Ligakoek.

FEEST

Jongens wat een feest; persoonlijk bij LucasArts langs gaan om een van je meest geliefde adventure series aller tijden te spelen. Het zal je maar gevraagd worden. Ik kon PU-baas Mark wel zoenen toen hij deze 'zware opdracht' mijn kant op schoof, die kleine elf uur vliegen had ik er graag voor over.

In San Francisco werd ik gedropt in een zeer fraai hotel met dito kamer: aparte living en bedroom, twee tv's, keuken, ligbad nou ja, alles erop en eraan dus. Net als in de lounge van het hotel waar een waterval stroomde en het happy hour waar alle hotelgasten gratis taco's en bier konden scoren, met als gevolg dat ik diezelfde nacht uitgeteld en ietwat misselijk op mijn kingsize in slaap viel.

Na een ontbijt van kleffe muffins, extralarge koffie en scrumbled eggs voor een weeshuis, reden we naar de LucasArts' gamesdivison. Dit is dus niet de befaamde Luke Skywalker Range alias filmdivisie van George Lucas, waar onze J.J. al eens eerder een kijkje mocht nemen.

Na een korte rondleiding en een demo van Escape From Monkey Island, was het tijd om de makers eens aan de tand te voelen. Dit zijn overigens niemand minder dan de makers van Sam & Max- Hit The Road, vermoedelijk het meest (prettig) gestoorde adventure dat LucasArts ooit heeft uitgebracht. Een interview met de makers kun je elders in dit verslag lezen.

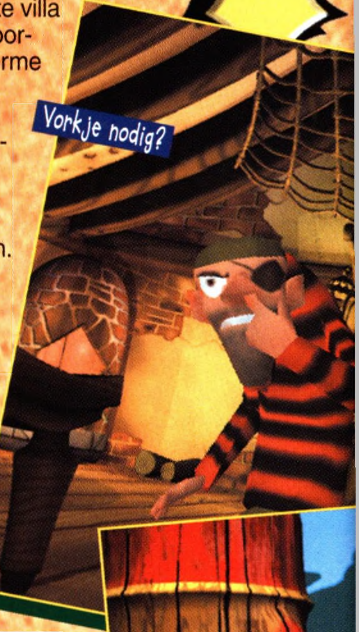
Nu op naar het gedeelte waar jullie al de heel tijd op zitten te wachten, de game....

LUKE SKYWALKER RANGE

Tenminste dat dacht ik, maar nee, eerst had LucasArts nog een verrassing in petto. We gingen naar de Luke Skywalker Range om te lunchen! Dit was toch wel de slagroom op de spreekwoordelijke taart.

Na een ritje van een half uur belandden we in een waarlijk idyllische vallei, afgesloten van de drukke buitenwereld. Hier staan drie gebouwen afzonderlijk van elkaar omringd door bomen, heuvels en rivieren. Eén huis is de relaxruimte voor Lucas' personeel, de ander zijn de filmstudio's voor montages en special effects. Het derde gebouw is de Main House, een soort Victoriaans ingerichte villa (zie foto) die is voorzien van een enorme PR afdeling, een aparte filmbibliotheek met wenteltrap, een eetgedeelte en veel vergaderkamers en leesafdelingen. Met kloppend hart kwijlde ik over de vergulde vitrines waar authentieke lasersword opgesteld stonden en andere Star Wars rekwisieten bewaard worden. Weer in een andere kast zag ik de originele Indiana Jones hoed en zweep. Toen even later niemand minder dan George Lucas himself de lunchkamer binnenstiefelde en twee tafels van ons verwijderd ging zitten, werd ik gek! De PR man moest me echt in bedwang houden. Helaas staat op foto's maken in het huis zo'n beetje de doodstraf.

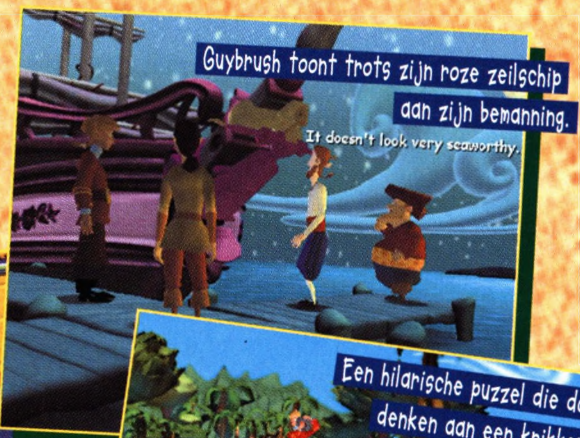




Vorkje nodig?



Wat is een Monkey Island adventure zonder monkey's?



Guybrush toont trots zijn roze zeilschip aan zijn bemanning.



Het wordt onze held allemaal iets te veel.



Een hilarische puzzel die doet denken aan een knikkerbak

DE COMMERCIE

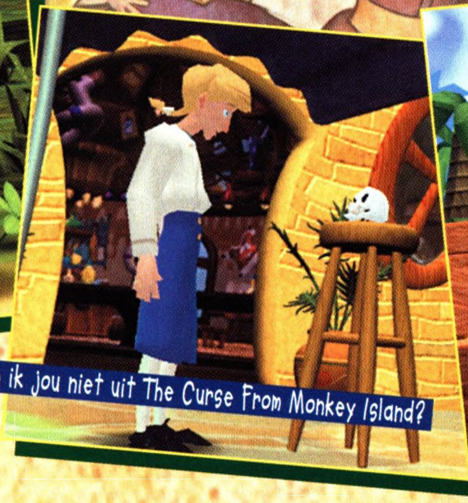
Oké, dan is het nu tijd voor de game. De rest van de twee dagen mocht ik namelijk voor een PC met 20 inch scherm de game naar hartelust spelen en de mannen van de Q & A zaten zowat naast me.

Zoals jullie inmiddels misschien wel weten zijn Guybrush en Elaine terug van hun huwelijksreis en dan begint meteen de lol. Bij aankomst op Melee Island is Elaine dood verklaard en heeft ene Charles L. (let op die initialen en denk dan aan geest-piraat LeChuck) haar baan

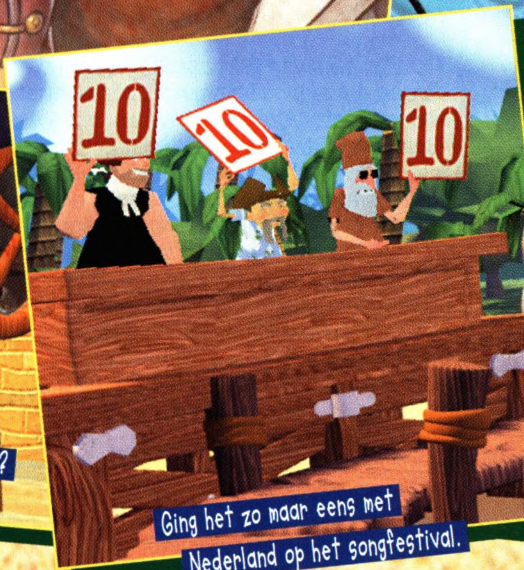
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND







Hé, ken ik jou niet uit The Curse From Monkey Island?



Ging het zo maar eens met Nederland op het songfestival.



Met die taart valt niet te praten!

overgenomen: te weten die van gouverneur.
Alsof dat nog niet genoeg is, is er ook een Australische grootgrondbezitter genaamd Ozzie Mandrill allemaal stukken land aan het opkopen. Hij is van plan het hele Caribisch gebied om te turnen en plaatst overal toeristenshops, restaurants en snackbars. Starbuccaneer's (met zijn befaamde Scumm Coffy) en Planet Threepwood zijn commerciële instellingen die steeds populairder worden in de Caribean.
Piraterij wordt verkocht als attraktie en de echte piraten zijn hier niet blij mee. Echter, diezelfde Ozzie is een meester in de insultduels en schakelt daarmee iedere concurrentie uit.
Guybrush heeft dus weer genoeg te doen met als finale hoofdtaak het vinden van de 'Ultimate Insult'. Hiermee kan hij de vreselijke Ozzie (vertolkt met een geweldig accent) voorgoed uitschakelen.
Als is het maar om de eer van de echte piraterij te herstellen. En dat moet hij snel doen want er zijn zelfs al heropvoedingscholen waarin ruwe piraten omgeschoold worden tot obers en kaartjesverkopers. Aarghl!

GUYBRUSH IS BARRY WHITE?

Hilariteit alom en de gekte gaat maar door. Een van de dingen die ik jullie niet kan én wil onthouden is het volgende. Guybrush, gelukkig nog steeds met dezelfde stem, denkt dat hij na zijn huwelijksreis een echte man is. Hierdoor denkt hij dat hij met vrouwen om weet te gaan. De speler en toeschouwer weet wel beter, maar dit levert zeer komische situaties op.
Bijna ieder vrouwelijk karakter dat Guybrush tegenkomt, kun je aan-

Special Report vervolg


Laat me raden, jij doet Robinson Crusoe na in de Soundmix Playbackshow.

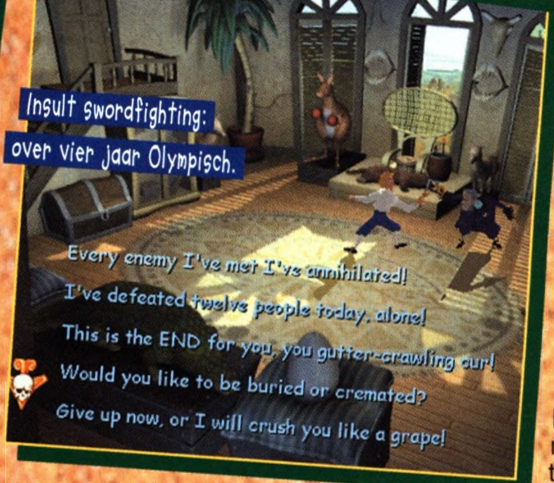


It's a jungle out there.



De piraten heropvoedingsschool.


Wil je ophouden ons huis te katapulteren, baklap?



Insult swordfighting: over vier jaar Olympisch.

spreken met een zwoele one-liner. Dan verandert zijn stem instant in een soort Barry White tenor waarmee Guybrush indruk probeert te maken. Overigens, voor de niet-kenners; Barry White is een hele dikke, funky neger die fenomenaal laag kan zingen en die iedere vrouw de slip uitlult. Dit effekt is in de game echt geweldig grappig zeker omdat de reakties van de dames alleszeggend zijn. "Ben je dronken, Guybrush?" "Zit er een muskiet in je keel?" of "Waarom grom je zo, heb je honger?".

DIALOGEN

De dialogen vormen sowieso een sterk onderdeel van het spel. Je kunt weer naar hartelust praten met alles wat geluid kan maken. Ieder gesprek, het ene nog meliger dan het andere, levert weer andere onderwerpen op. Wat ook leuk is, zijn de verschillende insult sporten. Naast het bekende scheld zwaardvechten, kun je nu ook scheld armpjedrukken, scheld darten en meer van dergelijke varianten. Wat echt reuze sterk is, is dat je bijna op alles en iedereen kan klikken en met resultaat. In deel 3 was dat toch wat minder, als ik kijk hoeveel commentaar Guybrush in dit deel op alles heeft. Kom je in een kamer

I N T E R V I E W M E T D E

Sean Clark & Mike Stemmle


Sean: "Als de game af is, ga ik eerst op vakantie en dan Deus Ex spelen".



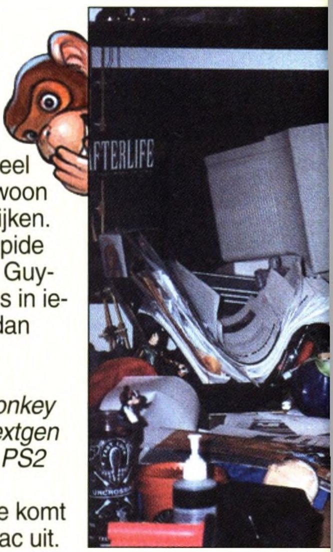
Sean Clark en Mike Stemmle waren ooit de creatieve breinen achter onder andere Sam & Max Hit The Road. Hun 'kantoor' lijkt meer op een speelgoedwinkel dan op een werkplek. Vooral de bolle en baardige Mike heeft zo'n grote verzameling groteske waterpistolen, plastic zwaarden, staffen en action figures om zich heen verzameld, dat je je afvraagt waar ie de ruimte vandaan haalt om te werken.



PU: Zijn jullie van 2D naar 3D gegaan omdat iedereen dat tegenwoordig doet of heeft het ook een gameplay funktie?
Sean: Met Grim Fandango wilden LucasArts al een filmische sfeer neerzetten. Helaas waren sommige camerapositites wat ongelukkig gekozen zodat je als spelers soms even niet wist waar je was. Dat hebben we in Monkey 4 getracht uit te bannen. 3D geeft je meer mogelijkheden kwa settings en ook kwa sfeer. Daarnaast kun je de karakters veel meer 'real life' animaties meegeven.

PU: Wie heeft het script en het verhaal geschreven? Oftewel wie bedenkt al die melige grappen?
Mike: Het overgrote deel hebben we samen geschreven maar ook het team heeft geholpen en ideeën aangedragen. We hebben veel verwijzingen naar films, heel veel parodieën, veel woordgrapjes, veel onzinnige grappen en geintjes over konten.

PU: Hoe lang denk je dat het gemiddeld duurt om de game uit te spelen?
Sean: Dat hangt er vanaf. Je kunt zoveel dialoog kiezen als je zelf wilt. Ook kun je heel veel objekten gewoon voor de grap bekijken. Puur voor het stupide commentaar van Guybrush. De game is in ieder geval groter dan Monkey Island 3.



PU: Verschijnt Monkey Island 4 op de nextgen consoles? Xbox, PS2 bijvoorbeeld?
Sean: Deze game komt sowieso op de Mac uit. Over de andere platformen moeten nog beslissingen genomen worden. Gelukkig ga ik daar niet over, haha!

PU: Hebben jullie nog wel tijd om zelf games te spelen. En zo nee, waar kijk je naar uit om te gaan spelen als je klaar bent met Escape From Monkey Island?
Sean: Slik! We hebben nauwelijks de tijd voor wat dan ook, want de game moet af. Als we klaar



Gelukkig, geen Ursul de Geer te zien. Het is hier al gezellig genoeg.

Escape From Monkey Island

dan kun je wel op zo'n dikke twintig voorwerpen klikken hetgeen soms info oplevert maar vaker een al dan niet flauwe opmerking. Zo keek ik in de bar naar een afzichtelijk naaktschilderij van een mollige dame. Als je later de havengouvernante spreekt, zie je opeens in je spreekmogelijkheden referenties naar dat spraakmakende schilderij. Hier kun je haar dus lekker mee dissen. Had je nooit op dat schilderij geklikt, dan kon je in de dialogen daar ook nooit over beginnen. En zo zit de game vol van die kleine aktie-reaktie grapjes.

3D

Het belangrijkste verschil met de tekenfilm sfeer van deel 3 is dat nummertje 4 helemaal 3D is. Escape From Monkey Island maakt zoals verwacht gebruik van een flink verbeterde Grim Fandango engine. Dit werkt met name een filmische sfeer in de hand. Je kunt dus mooie camerawisselingen verwachten en dynamischere gameplay.
De sfeer is overigens nog absoluut Monkey waardig met herkenbare figuren, muziek en de manier waarop de eilanden en de omgevingen tot leven zijn gebracht. Dat wil niet zeggen dat je geen eyecandy krijgt; de modellen bestaan uit 1500 polygonen en dat terwijl de karakters in Grim Fandango 'slechts' 400 poly's hadden. Daarnaast kun je ook 32 bit kleuren verwachten hetgeen rijke en fraaie plaatjes oplevert.
De inventory laat zich heel intuïtief gebruiken. Ik dacht even dat het hier fout zou gaan, maar niets is minder waar.
By the way, de muis heb je niet nodig deze keer. Alles gaat via een minimaal aantal toetsten en de diverse objekten zijn via een ring (a la Tomb Raider) te kiezen. Wil je verschillende spullen met elkaar combineren, dan kies je eerst voorwerp A. Dat blijft opgelicht in beeld en daarna kies je voorwerp B, als het geen resultaat oplevert, meldt Guybrush dat natuurlijk. Zo kun je naar hartelust de meest voor de hand liggende voorwerpen (want zo gaat dat in Monkey Island) met elkaar combineren.
De besturing met alleen het toetsenbord is even wennen, maar na een klein half uurtje zit je er helemaal in. Totdat je met buikkramp van het lachen de game moet onderbreken.



Power Rapport

9² GRAPHICS — 9⁰ SOUND — 9³ GAMEPLAY

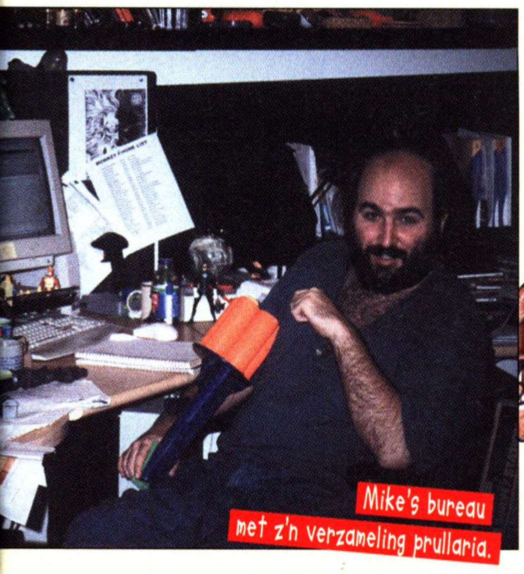
- + 3D engine zorgt voor filmische sfeer
- + Absurde puzzels
- + Prachtige graphics
- + Sublieme voiceovers

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Lucas Arts
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

Tromgeroffel... trompetgeschal... gejuich... Escape From Monkey Island is de beste uit de serie! Een knotsgekke, prachtig ogende, uitgebreide, compleet absurde, super leuke game en tegelijkertijd een eerbewijs aan de Monkey Island traditie. Wie dit niet leuk vindt, is een achterlijk fossiel.
JAN

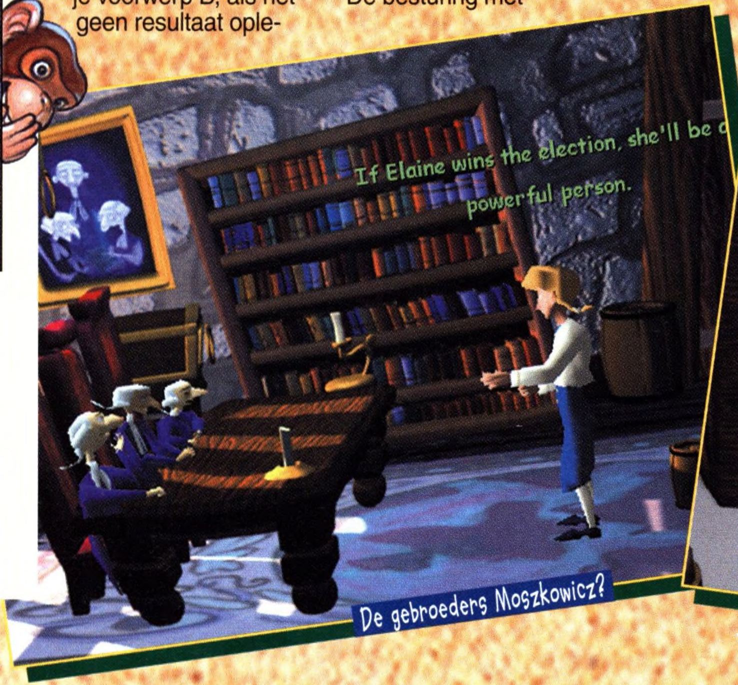
9²

M A K E R S



Mike's bureau met z'n verzameling prullaria.

zijn, neem ik eerst vakantie en dan ga ik Deus Ex spelen, daar hoor ik zo veel positieve verhalen over.
Mike: Ik heb zo'n 20 gigabyte aan skins, walls, houses, objects, T-shirt en andere mods voor The Sims op mijn harde schijf staan. Ik moet alles ervan hebben. Zelf heb ik nauwelijks tijd gehad om The Sims echt goed te spelen. Maar dat spel is briljant!



De gebroeders Moszkowicz?



Poppetje gezien, kastje dicht.

CHRONICLES TOMB RAIDER V

Alweer deel 5 van deze immens populaire serie en tevens het eind van Lara's avonturen. Althans, op de PC en PlayStation want wat er in de toekomst op de next-gen consoles gaat gebeuren, is nog een raadsel.



TIGHT-LIPPED ANDY

Ik had recentelijk in Parijs nog een interessant gesprekje met de producer van de Tomb Raider serie, Andy Watt. Op al mijn vragen gaf de man zeer uitgebreide, heldere antwoorden, tot het moment dat ik vroeg wat er nog met Lara zou gaan gebeuren. "Eeeh, sorry, I can't tell you anything about that yet", was het enige dat er nog uitkwam. Ai, jammer. Wel werd duidelijk dat er een vette streep onder de huidige serie gezet is en dat eventuele nieuwe avonturen van mevrouwtje Croft compleet anders zullen zijn dan tot nu het geval was.

HERDENKINGSDIENST

Chronicles pikt de draad op waar The Last Revelation eindigde, en wel een paar dagen later op Lara's herdenkingsdienst. Wie deel 4 helemaal uitgespeeld heeft, weet dat Lara niet meer in ons midden is. Nou ja, haar lichaam is niet gevonden (heel slim van Eidos; kunnen ze tenminste nog alle kanten op).
Na de herdenking komen drie characters, Jean Yves, Winston de butler en de Ierse priester Father Dunstan bijeen om nog eens terug te blikken op de avonturen van 'wijlen' Lara. Dit gaat gepaard met verscheidene FMV-sequences en gaandeweg in de game zal ook steeds duidelijker worden wat het verband was tussen Lara en vele andere figuren uit haar verleden, waaronder dus ook dit drietal.

ANDERE WERKWIJZE

TR5 is dus eigenlijk één grote flashback. Wat is namelijk het geval: je zult Lara niet in de tegenwoordige tijd spelen maar waar het op neerkomt, is dat je de herinneringen van die drie eerder genoemde personen als het ware dient uit te voeren.
Het aardige daarvan is dat de vier levels van de game allemaal min of meer betrekking hebben op de voorgaande vier delen van de serie. Zo spelen de levels zich af in de straten van Rome, een hi-tech kantoorpand, een Russische duikbootbasis en op een klein Iers eiland, waarbij men teruggaat naar de periode van Lara als 16-jarige.
Verschil met de voorgaande delen is ditmaal dat in ieder level steeds weer een andere werkwijze van je gevraagd wordt. Zo moet je op het eiland jezelf zonder wapens zien te redden en in het kantoor bijvoorbeeld regelmatig gebruik maken van stealth-moves.
Degenen die Lara liever gewoon zien schieten, springen, klimmen en duiken, kunnen zich uitleven in het Rome-level, dat alle klassieke TR-ingrediënten uit de voorgaande delen bevat.

OPSOMMING

Echt veel radikale grafische veranderingen zijn er niet doorgevoerd in TR5. Zo hier en daar zijn er wat verbeteringen, je kent het inmiddels wel: iets meer details, iets betere lighting effects, iets meer characters en objekten. Op zich niets bijzonders dus.
Wel zijn er een paar nieuwe features in het leven geroepen die wat meer tot de verbeelding spreken. Zo zijn er nieuwe moves aanwezig (zoals het slingeren van de ene naar de andere horizontaal gelegen staaf en over kabels lopen) en ook nog wat wapens (de sniper rifle en de grappling hook gun, waarmee je



Loop een beetje door, ik heb niet tot deel 6 de tijd.



Zeik niet, jullie petjes zijn nog dommer!



Het is weer balanceren tussen leven en dood.

a la Tenchu hoger gelegen gebieden kunt bereiken).
Daarnaast kun je nu meer items opslaan in je inventory en er nog meer mee combineren. Er is tevens een 'search'-optie ge-add, waarmee je Lara in onder meer kasten en laden kunt laten snuffelen. Een interessant gegeven is het feit dat je in het kantoor-level hulp krijgt van je goede Amerikaanse vriend Zip, hij waarschuwt je via je headset voor eventuele gevaren, zoals verborgen laserschilden en meer van dat soort sneaky dingetjes.
Naast dit alles zijn er nog wat kleinere toevoegingen (zoals nieuwe kleding voor Lara en meer FMV's dan voorheen) maar die moeten jullie zelf maar checken.

PC-BONUS

Nu even iets heel interessants: daar Chronicles het laatste (PC) deel is, heeft Eidos aan de PC-versie Core's level-editor toegevoegd. Hiermee kun je je eigen levels vanaf nul opbouwen. In de editor software wordt je op heldere wijze duidelijk gemaakt hoe deze tools te gebruiken. Tevens zal er door Eidos en Core een website worden opgericht om mensen advies te geven en ook download updates te verzorgen. Zo zul je aan nieuwe textures en vijanden moeten kunnen komen.

INTRIGEREND

Al deze toevoegingen hebben echter niet geleid tot baanbrekende resultaten. Oké, de PC versie ziet er wederom zeer gelikt uit en ook de PSX versie doet echt niet onder voor soortgelijke games in dit genre maar de nieuwigheid is er natuurlijk al een tijdje af. De kracht in dit vijfde en laatste deel zit 'm dan ook niet in de graphics (al ogen de levels uiterst gevarieerd, en zijn de enemies behoorlijk opgepept), de gameplay of wat dan ook; het is het intrigerende, alles onthullende verhaal dat nu het verschil maakt.
Was het eerder nog een simpele kwestie van Lara die op zoek is naar een speciaal artefact, nu is het zo dat haar complete achtergrond flink in de spotlights gezet wordt. Ook de characters die in voorgaande delen vage bijrolletjes speelden, komen nu beter tot hun recht en gaandeweg wordt in Chronicles steeds duidelijker wat Lara's precieze beweegredenen zijn geweest om het leven te leiden dat ze in de afgelopen jaren geleid heeft. Ik denk dat dat wel iets is waar de die-hard Tomb Raider-fans benieuwd naar zijn.



Power RAPPORT (PC)

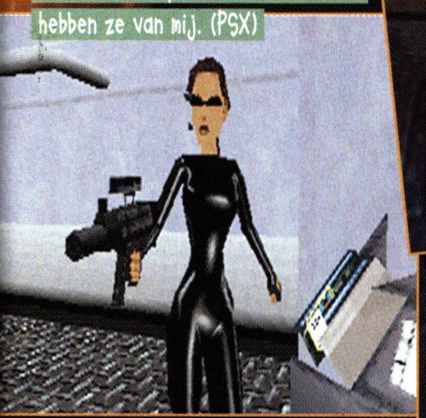
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,7	8,8	8,6

+ Oogt zeer verzorgd
+ Pakkend verhaal
+ Nieuwe moves & wapens
− Beste tijd gehad

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen:
Fabrikant: Core Design/Eidos
Distributeur:Atoll Soft
Tel: 0318-505464

De level-editor en het goede plot zijn de twee sterkste punten van deze versie. Lara doet zoals verwacht (en voor het laatst) lekker haar ding op de PC.
SKATE

8,6



Ja, dat haaienpak van die zwemmers hebben ze van mij. (PSX)



Lara nog jong en onbedorven.



Na vijf delen wordt Lara wat onverschillig.



Drie pistolen tegelijk lukt zelfs Lara niet. (PSX)



Power RAPPORT (PlayStation)

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	8,6	8,6

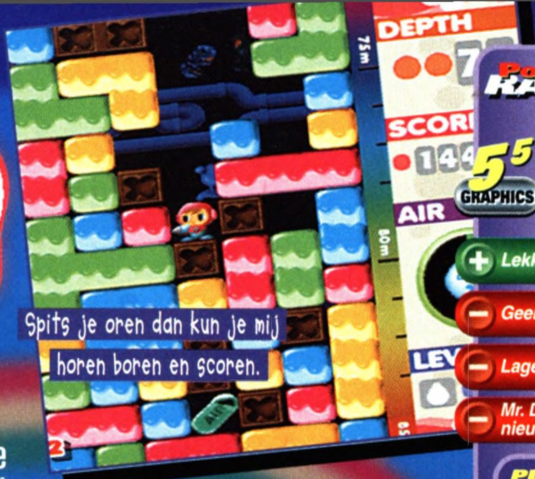
+ Catsuit staat haar goed
+ Alleraardigste toevoegingen
+ Gevarieerde levels
− Alleen echt interessant voor de TR-fans

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Core Design/Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

De PlayStation heeft z'n beste tijd gehad en dat geldt ook wel een beetje voor Tomb Raider; het zal mij dan ook benieuwen op wat voor manier Lara op de next-gen consoles van zich zal laten horen.
SKATE

8,5

Mr. Driller



Spits je oren dan kun je mij horen boren en scoren.

Power RAPPORT

5⁵ GRAPHICS · 6⁰ SOUND · 7⁵ GAMEPLAY

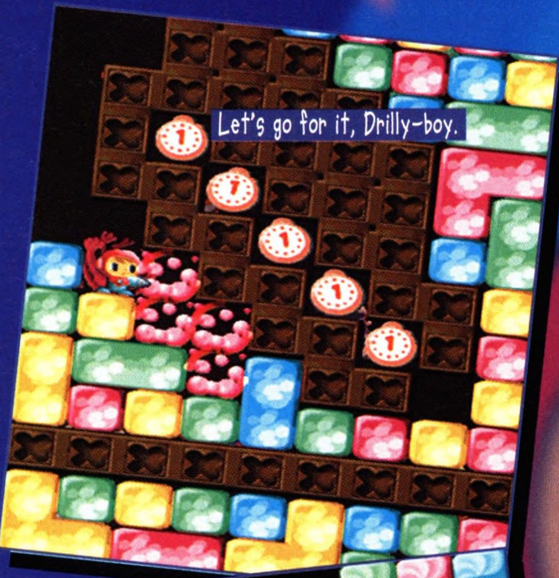
- \+ Lekker drillen
- − Geen multiplayer
- − Lage verslavingsfaktor
- − Mr. Driller mag wel eens nieuwe kleren kopen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Mr. Driller is een hele aardige puzzeltitel, maar mist de magie die grote titels als Tetris en BaM zo verslavend maken. Leuk voor een paar uurtjes spannende gameplay, maar niet goed genoeg om maandenlang in je Play-Station te laten zitten.
DRE

6⁹

De nieuwe Namco-titel Mr. Driller ziet er op het eerste gezicht simpel, maar gevaarlijk verslavend uit.


Let's go for it, Drilly-boy.


Aaah, frisse lucht.


Mr. D. is diep gezonken.



VERWIJFDE DRILLER

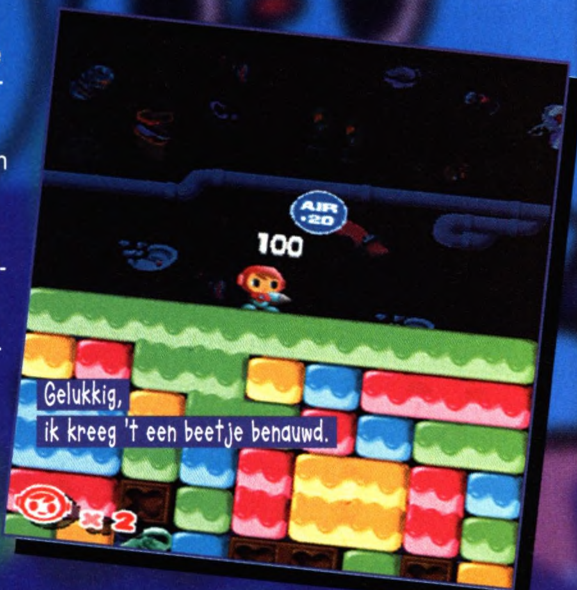
Mr. Driller is een beetje een zielig klein mannetje met een kleine ronde neus, een stel enorme ogen en een soort verwijfd roze spartelpakje aan. Om zijn mannelijkheid te bewijzen loopt hij de hele dag rond met een enorme boormachine, die hem van het ene moment op het andere tot een superheld maakt.
Want wat wil het toeval? In het stadje waar Mr. Driller woont, gaat het goed mis. Er komen namelijk enorme gekleurde blokken uit de grond zetten – je kent het wel – die het stadje dreigen te overspoelen of zo. En natuurlijk kan niemand iets aan deze blokken doen, behalve onze held die zich met zijn enorme Black & Decker een weg naar de bron van al het kwaad kan boren.

DOMINO-REAKTIE

Het spel draait dus om het kapotboren van vrolijk gekleurde blokken en dat gaat natuurlijk gepaard met de nodige taktiek want Mr. Driller boort niet zomaar in het wildeweg, nee, Mr. Driller boort met beleid!
Als meneer Driller een blok van een bepaalde kleur kapotboort dat grenst aan een blok van dezelfde kleur, dan vernietigt hij daarmee ook dat blok! Zo kun je in één klap een hele rits blokken naar de eeuwige blokkendoos sturen. En nog leuker; als een blok kapotgaat, valt het blok daarboven naar beneden en mochten er nu meer dan vier blokken elkaar raken, dan onploffen die ook weer. Met een beetje geluk kan je dus een hele kettingreaktie veroorzaken, waardoor hele strengen van blokken worden vernietigd met één enkele boring.
Nu zijn die blokken die overal neerpleuren natuurlijk levensgevaarlijk, want als ons Drillertje die dingen op zijn hoofd krijgt, is ie zo dood als een pier.
Daarnaast moet je er ook nog eens voor zorgen dat hij genoeg lucht heeft om door te blijven drillen maar gelukkig zijn her en der extra pakketjes zuurstof verstopt voor als de ademnood aan de man is.
Jammer genoeg worden luchtpakketjes bijna altijd omringd door X-blokken, die wel kapot te boren zijn maar om een of andere reden ook weer twintig procent van Driller's zuurstofvoorraad afsnoepen. Je moet dus taktisch te werk gaan terwijl je je zo snel mogelijk een weg omlaag baant.

LAGE VERSLAVINGSFAKTOR

Grafisch gezien had deze game net zo goed op de Game Boy Color uitgebracht kunnen worden maar bij een puzzeltitel als dit draait natuurlijk alles om de gameplay. Die is gelukkig supersimpel en lijkt Mr. Driller tot een hele aantrekkelijke puzzelaar te maken, ware het niet dat hij al vrij snel begint te vervelen. En dat mag natuurlijk niet.
Ik speel nog steeds met veel plezier Bust-a-Move en op mijn WC ligt standaard een GBC met een Tetris-cartridge te wachten op een toiletbezoekje en ik heb nog nooit gedacht van 'nou heb ik wel genoeg gehad van die balletjes' of 'pfff, alweer zo'n vallend blokje'. Mr. Driller mist die magie van andere puzzelaars om dagen, weken, maandenlang te blijven boeien en zal het daardoor niet erg ver schoppen in puzzelland.



Gelukkig, ik kreeg 't een beetje benauwd.

REACH FOR THE STARS



Diepe game met weinig kloten.



Dat zoeken we op.



Mars attacks?

Reach For The Stars is een taktische, strategische, turn-based spacegame. Klinkt lastig en dat is het ook.

Bij spacegames vol taktiek en strategy denk je al snel aan spellen als Homeworld Cataclysm of Ground Control. Als Reach For The Stars daar dan achteraan komt, dan moet je van goede huize komen om die twee voorafgaande games te kunnen evenaren of te overtreffen. Echter, Reach For The Stars is duidelijk een ander soort game. Denk meer aan Master Of Orion of Imperium Galactica en dan zit je een beetje in de goede hoek. RFTS (Reach For The Stars) is eigenlijk een remake van een grafisch simpele, maar erg interessante game waarin je moest koloniseren, handelen, verkennen en oorlogvoeren. Tenminste dat zegt het persbericht, mij zei het niet veel. Hoe dan ook, het komt er in dit spel op neer dat je inderdaad planeten moet koloniseren, een hele hoop zelfs, en dat doe je voornamelijk door een sterke troepenmacht op te bouwen en de tegenstander te verpletteren met je enorme vloot. Klinkt leuk maar de praktijk is veel minder fun.

AFSTELLEN

Het komt er op neer dat je drie dingen moet doen: techniek onderzoeken, schepen bouwen en tegen andere ruimteschepen vechten. Dat lijkt simpel maar schijn bedriegt. Het eerste storende element is de interface. Je krijgt een overkill aan informatie en de onhandige vormgeving slokt bijna een derde scherm op. Daarnaast werd ik gek van de ingewikkelde techtree met al zijn balkjes en schermpjes. Bij het samenstellen van je schepen en het koloniseren moet je echt aan alles denken. Is de atmosfeer wel goed voor je ras, is de planeet geschikt kwa temperatuur en zwaartekracht enzovoorts. Deze afstellingen moeten optimaal zijn zodat je ook meer resource points krijgt. Bij het onderzoeken en vervaardigen van scheepjes is eveneens ernst troef, je kunt er niet zomaar lekker erop los bouwen. Ieder moertje en iedere staalplaat moet verantwoord zijn. Voor de micromanagement fans een feest dus.

GEKLEURDE SPREADSHEETS

Het vechten is ook niet echt tof, omdat je nauwelijks zelf iets kunt bepalen. Ik ben al geen fan van turn-based, maar dit slaat nergens op. De twee vloten lijnen naar elkaar toe als in een Space Invader game. Wat voor taktiek komt daar nu bij kijken? Eigenlijk is dat illustratief voor de rest van de game. Het is meer een verzameling statistieken en gekleurde spreadsheets vol erg veel vernuftige informatie, maar een lekkere dosis aktie wordt het nooit. Het is klikken, bouwen, lezen, klikken, kiezen, lezen… pfff je wordt er doodmoe van. Dit is een hele diepe game, maar ook erg zakelijk. Met weinig emotie en kloten.

Power RAPPORT

7^0	6^5	6^0
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

+ Veel opties
− Interface
− Te veel mapjes, menuutjes en kadertjes
− Stomme gevechten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: P 200, 32 Mb
Fabrikant: Sierra/Impressions
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

RFTS is geen slechte game, maar zal weinigen aanspreken. Dit is echt voor de slimste jongetjes uit de klas die Imperium Galactica II een eitje vonden. Voor mij betekent dit soort games keihard werken en daar heb ik nou even geen zin in als ik een game speel.
JAN

6^5



Niks vergeten?



Feest voor de micromanagement freaks.



Here we come.



Zucht, gebeurde er maar een keer iets spannends.



En toch zie jij er nog een heel klein beetje stommer uit.



Dat wordt een nat pak, stupid!



Leeg, en ik had nog wel zo'n trek.

Stupid In

Stupid Invaders heeft een stomme naam maar het is zeker geen stom spel, sterker nog, we zijn met stomheid geslagen.

WAKKER

Mij kan je 's nachts wakker maken voor een leuk point & click adventure. Sterker nog, waarschijnlijk ben ik op het moment dat jullie dit lezen, de hele nacht bezig met het spelen van de nieuwe Monkey Island.
In het land der blinden is Monkey Island dan misschien koning maar Stupid Invaders mag er ook best wezen. De game is grappig en de puzzels zijn leuk maar is dat vandaag de dag genoeg voor een topcijfer?

SPACE GOOFS

Stupid Invaders is gebaseerd op de animatie serie Space Goofs. Naar mijn weten is deze serie nooit in Nederland op de tv te zien geweest maar in Amerika, Engeland en Frankrijk was deze tekenfilmserie een redelijk succes. De humor was aan de ene kant een beetje van het niveau Tom & Jerry maar aan de andere kant werden er ook een boel Beavis & Butt-head grappen gemaakt en dat sloeg aan bij de kijkers.
Wie het verhaal kent, weet dat het allemaal draait om vijf domme aliens: Gorgeos, Candy, Stereo, Etno en Bud. De een is nog dommer dan de ander en daarnaast hebben ze ook allemaal hun eigen problemen. Stereo heeft twee hoofden die het nooit met elkaar eens zijn en Bud heeft grootse plannen voor zijn sexchange operatie.
Deze vijf idioten zijn met hun ruimteschip op aarde neergestort en je raadt het al.... jij moet dat ruimteschip repareren zodat onze Stupid Invaders weer veilig naar huis kunnen.
Dat is natuurlijk makkelijker gezegd dan gedaan want ze worden lastig gevallen door de huurmoordenaar Bollok (Engels voor testikel) die ze continu op de hielen zit. Bollok werkt in opdracht van de evil Dr Sakarin, die de vijf aliens graag wil toevoegen aan zijn verzameling exotische beesten op sterk water.

STUPID FRESH & CRISPY

De game engine is perfekt uitgewerkt; alles ziet er fresh en crispy uit. De animaties zijn lachen en je zit eigenlijk de hele tijd naar een cartoon te kijken. Ook de stemmen zijn leuk alleen zijn de freaky stemmetjes soms wat lastig te verstaan. Daar is echter over nagedacht want met een druk op de knop zet je de gratis bijgeleverde ondertiteling aan.
Maar dat is niet alles, het mooiste aan deze game is de interaktiviteit. Als je een objekt kunt bekijken zie je een ikoontje van een knipperend oog op het moment dat je er overheen gaat met je muis en als je het kunt oppakken dan is dat ook gelijk te zien. Items kun je met elkaar combineren door ze gewoon naar elkaar toe te slepen in de inventory en als iets een bepaalde aktie van je vraagt dan is één klik met de muis al voldoende om die aktie uit te voeren. Zodoende zul je nooit lang bezig zijn met bepaalde objekten, simpel omdat het spel dat niet toestaat.
Als je bijvoorbeeld voor een WC staat dan is



Waar zit eigenlijk het stuur?



Het ruimteschip wordt gerepareerd. Hoewel...



Loodvrij graag.



Hellup er is niks aan de hand!



En ze leefden nog stom en gelukkig.

vaders

een blik erop voldoende voor je character om erop te gaan zitten. Je hoeft je verder dan ook niet af te vragen of er nog meer mogelijk is want dat is dan gewoon niet zo. Geen tijdverspilling dus en dat mag ik wel.

DAY OF THE TENTACLE

Stupid Invaders doet in de verte een beetje denken aan de meesterlijke LucasArts game Day of the Tentacle. De characters zijn net zo maf en tijdens het spel kun je bepaalde puzzels oplossen door te wisselen van character. In Day of the Tentacle was dat briljant gedaan doordat de tentacles verspreid waren door de tijd. Als je met een Tentacle iets neerlegde op een bepaalde plek dan kon zijn broer, die op dat ogenblik in de toekomst rondliep, dat weer gebruiken omdat het objekt er na al die jaren nog steeds lag. Jammer genoeg weet Stupid Invaders niet zulke hoogtepunten te bereiken en ondanks dat het verhaal solide in elkaar zit, blijft het allemaal een beetje voorspelbaar. De characters van de Invaders zijn ook niet zo goed uitgewerkt dat je er aan gehecht raakt en dat is nou juist iets dat de LucasArts' point & click adventures, zo leuk maakt. Iedereen houdt toch ook van Sam & Max of Guybrush Treepwood?

DE VERGELIJKING

Misschien is het een beetje irritant dat ik Stupid Invaders de hele tijd vergelijk met de point & click klassiekers van LucasArts maar ik kan het gewoon niet laten.
Ik moet eerlijk toegeven dat mijn verwachtingen van Stupid Invaders hooggespannen waren nadat ik het spel op de afgelopen E3 uitvoerig gespeeld had. Eerlijk gezegd valt het uiteindelijke resultaat me een beetje tegen. In de eerste plaats zijn de Stupid Invaders wel érg dom en op een gegeven moment werd ik een beetje gestoord van de herhalingen. Als je drie keer op een objekt klikt, gaat je character drie keer hetzelfde met dat objekt doen terwijl hij na twee keer best iets grappigs zou kunnen zeggen om je op zo'n manier duidelijk te maken dat je echt niets nuttigs met dat voorwerp kunt doen.
En dan is er de humor. In eerste instantie heb ik me kapot gelachen maar na een avondje spelen, ken je de flauwe grappen wel en dan moet ik er nog bijzeggen dat sommige dingen gewoon niet leuk zijn.
In het begin van het spel krijg je een smak water uit het toilet in je smoel als je doortrekt en dan zegt je character zoiets als: "dat is net zoals de doop van mijn moeder". Nou ja, ik kan me niet voorstellen dat de makers daar niet iets leukers voor hadden kunnen verzinnen en ik krijg dat gevoel net iets te vaak bij Stupid Invaders.

Power RAPPORT

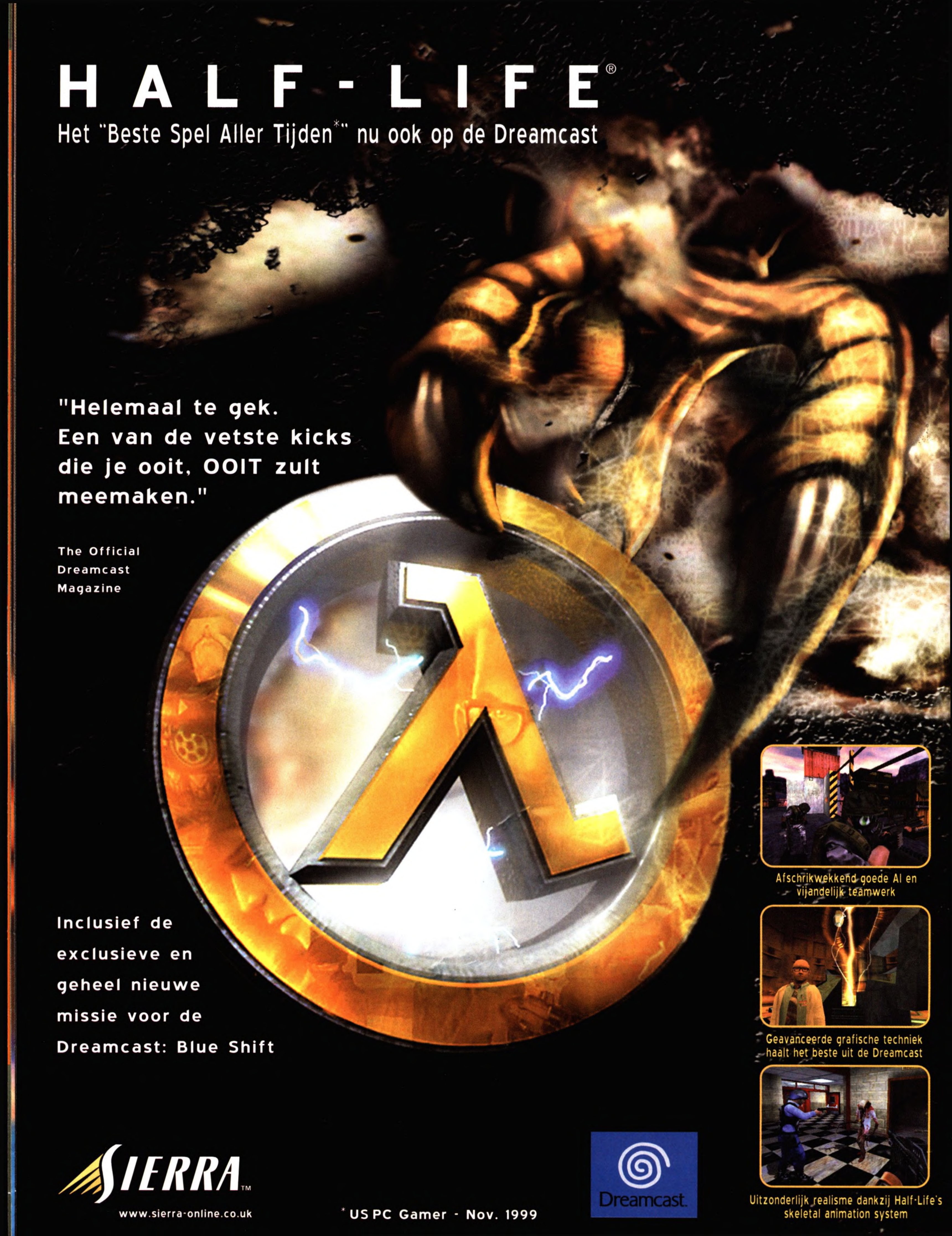
9⁰	8⁰	7⁷
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

+ Interactieve cartoon
+ Soms leuk
− Soms ook niet
− Stomme Invaders

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen:
P 233, 32 Mb
Fabrikant:: Xilam/Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

Stupid Invaders is best grappig maar valt veel te vaak in herhalingen. Het is een aardige game die ik iedereen kan aanraden die niet genoeg van point & click adventures kan krijgen maar ik moet er gelijk even bijzeggen dat je niet dezelfde kwaliteit moet verwachten die je gewend bent van LucasArts games.
BORIS

7⁸


HALF-LIFE®
Het "Beste Spel Aller Tijden*" nu ook op de Dreamcast
"Helemaal te gek. Een van de vetste kicks die je ooit, OOIT zult meemaken."
The Official Dreamcast Magazine
Inclusief de exclusieve en geheel nieuwe missie voor de Dreamcast: Blue Shift
Afschrikwekkend goede AI en vijandelijk teamwerk
Geavanceerde grafische techniek haalt het beste uit de Dreamcast
Uitzonderlijk realisme dankzij Half-Life's skeletal animation system
SIERRA™
www.sierra-online.co.uk
* US PC Gamer - Nov. 1999
Dreamcast

DINOSAUR

Na vele slechte ervaringen bekruipt me altijd weer een angstig gevoel als ik een game moet reviewen die is geïnspireerd op een film. De film 'Dinosaur' van Disney was echter een technisch pareltje, misschien heeft Ubisoft er toch wat van weten te bakken?

DISNEY-DINO

Boris en ik waren onlangs een weekendje in New York. Lekker films kijken die hier pas een klein jaar later uitkomen. Een van die titels was de nieuwste Disney produktie Dinosaur, waarin het technische department van Disney all-out is gegaan met computer graphics.
In het begin ben je je er nog wel van bewust dat het nep is maar na een half uurtje zit je lekker onderuitgezakt naar Engels pratende Dinosaurussen te kijken alsof het de normaalste zaak van de wereld is. Dat het verhaal nog dunner is dan een topmodel met anorexia en dat Disney's verdrietige pogingen tot 'humor' volledig in het water vallen, doet er natuurlijk niet toe.
De film was een hit in de box-office en leverde Disney een flink zakcentje op. Nou en dan weet je hoe dat gaat; van zo'n film wordt dan natuurlijk (behalve een pyama, lunchtrommel en dekbedovertrekset) ook een game gemaakt en de ervaring leert dat deze games meestal niet de spelletjes top-10 halen.

DINO-DROL

Ubisoft tekende voor de klus en ging aan de slag. In plaats van een bestaande game om te boetseren naar een nieuwe titel (zoals ze Donald Duck in de Rayman 2 engine hebben geperst), hebben ze de game uitbesteed aan Sandbox Studios. Deze developer wist er vervolgens zo'n enorme drol van te bakken, daar zou nog geen brontosaurus tegenop kunnen schijten! Nee, Dinosaur voor de PlayStation rammelt echt aan alle kanten. Ten eerste zijn daar die gruwelijke graphics. Zelfs de hier en daar tussen gepropte scènes uit de film kunnen er niks aan veranderen dat de game er uitziet, alsof hij is geprogrammeerd door een stel dronken zeeotters. Hakkelige characters en nogal kinderachtige en slecht uitgewerkte levels maken het feest compleet. Helaas kunnen ook het geluid, de gameplay en het verhaal niet veel meer goedmaken.

DIEPTE-PUNT

De game opent met de openingsscène uit de film: een vliegende dino dropt per ongeluk een ei in de prehistorische bush en daaruit wordt Aladar geboren, een baby-dino, die binnen no time uitgroeit tot een enorm bakbeest.
Je bedient afwisselend Aladar, Zini de aap of Flia, de vliegende dino-drol en om heel eerlijk te zijn ben ik er zelf niet helemaal over uit welk character nu de meest kloterige besturing heeft. Flia is onmogelijk te landen op de plek waar je hem wilt hebben, Zini springt altijd de verkeerde kant op en Aladar is nog moeilijker te keren dan een tot de rand gevulde olietanker. Nee, het is de gameplay waarin het spel zijn absolute diepte-punt bereikt.

INCASHEN

O ja, ik zou natuurlijk nog kunnen vertellen dat Dinosaur een soort RPG/3D-adventure mix is, dat er elf levels zijn, dat er delen van de filmsoundtrack zijn gebruikt, dat er Oviraptors en Styrochosaurussen in voorkomen, dat de originele stemmen van de film de game hebben ingesproken en dat Zini op de rug van Aladar kan rijden maar dat maakt de game er niet veel beter op.
Neem het maar van mij aan: Dinosaur is echt zo'n drolle-merchandise-game, waar de industrie even snel mee wil incashen.



Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
3,5	7,5	1,5

+ Mooie cut-scenes uit de film
− Klote besturing
− Walgelijke graphics
− Aladar is een wimp-o-saurus

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Sandbox Studio's/Ubisoft
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288807

Dinosaur is het spelen niet waard. Vooral de besturing is klote, maar ook de rest van de game laat zwaar te wensen over. Bij deze vraag ik alle PU-lezende oma's die hun kleinkind een plezier willen doen, om deze game NIET te kopen.
DRE

3,0


Dave Mirra freestyle BMX™
can-can
570
tailwhip air
605
520° TAILWHIP BARSPIN
18.11.92//LADBROKE GROVE.LONDON
X-UP BARSPIN FLIP
12.06.89//DOWNTOWN.NEW YORK
DOUBLE 8 STAIR SET
tailwhip air
532
Danny Scott is the Proud Owner of 4 Pins, 9 Screws and a slamming Score of 67520
INFOGRAMES
Z-AXIS
Acclaim
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX™ AND ACCLAIM ® & © 2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Z-Axis (for Playstation and Dreamcast). Developed by Neon (for Gameboy). All Rights Reserved.

Mille Miglia

We weten allemaal dat de PSX wordt overspoeld door racegames, daarbij zijn we heel wat toppers tegengekomen maar ook een boel rommel…

LEDEREN STUURTJES

De Mille Miglia is een van de meest memorabele en gevaarlijkste races die ooit werd gehouden. De races vonden plaats in Italië van 1927 tot 1951 en in die tijd hadden ze nog niet van airbags en kreukelzones gehoord. Het is de tijd dat coureurs als helden werden gezien, zeg maar de romantische periode van de racerij. Je kent ze vast wel die stoere kerels met die halve helmpjes, vliegeniers brillen en geblokte sjaals zittend achter hun met leer beklede racestuurtjes.
In Mille Miglia neem jij plaats in een van die oldtimers en race je over smalle bergpassen en door drukbevolkte straatjes.

OUD

Ik moet er wel bij zeggen dat je van oldtimers moet houden, want niet alleen de look is retro ook de handling is ouderwets. Verwacht geen powerslides of stuurbekrachtiging, je racet op de klassieke manier. Ook de race-cracks onder ons zullen dus even moeten wennen aan de besturing want het is wel even wat anders dan Gran Turismo of Ridge Racer. Je zult de baan en de auto goed moeten kennen wil je als eerste over de finish rollen. Maar ook al ken je de auto en de baan van haver tot gort dan nog zal het geen makkie zijn. De tegenstanders maken namelijk korte metten met onervaren racers.

GROF

De oldtimers zien er stuk voor stuk mooi uit alleen… het is 't eigenlijk net niet. De auto´s zijn mooi maar de omgeving is niet gedetailleerd genoeg. Met de framerate zit het wel snor maar als je langs de weg kijkt, is alles bijzonder gepixeld en ziet het er allemaal erg grof uit.
Jammer want ik had gehoopt dat de sfeer uit de jaren 30 en 40 ook in de omgeving zou zijn terug te vinden, helaas zijn de makers daar niet in geslaagd.
Ook jammer is het ontbreken van een dashboard view. Het is toch veel sfeervoller als je in je Alfa Romeo 2300 Spider je racehandschoenen het met leer beklede stuur ziet omklemmen terwijl je door het sfeervolle Italiaanse landschap uit de jaren 40 raast, je toerenteller overuren maakt en je de geplette vliegjes van je bril afveegt.

MAGER

De verschillende modes zijn overbekend en ook kwa inhoud weinig verrassend.
Zo zijn de niet weg te denken Arcade en Timetrail opties van de partij en verder de Championship mode.
In dit kampioenschap moet je in iedere race als eerste finishen om verder te komen in het toernooi.
Voordat je aan een kampioenschap begint heb je de keuze uit drie verschillende categorieën, A, B en C. Iedere categorie heeft zijn eigen jaartal en dus ook andere wagens. Achter de categorie staan bekers die respektievelijk easy, normal en hard vertegenwoordigen. Win je races op de hard setting dan komen er weer andere wagens beschikbaar. Het aantal wagens valt echter een beetje tegen, achttien in het totaal.
Mille Miglia is al met al een leuke game die helaas een beetje magertjes is uitgewerkt.



Prut, knetter, knal, vroem.



Leuke auto, oud?



Jammer van die achtergronden.



Voor de liefhebbers is dit genieten.



Opzouten met die demente bak.



Typisch zo'n patserig Italiaans opneukertje.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
6,9	7,0	7,5

+ Scheuren in oldtimers
+ Ouderwets gevoel
− Grafisch niet sterk
− Magere opties

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca 2000
Fabrikant: SCI
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Leuk maar meer ook niet. Hou je van oldtimers dan moet je deze game zeker eens gaan bekijken. De hardcore racer zal het allemaal wat magertjes vinden.
JEROEN

7,3



Na Metal Gear Solid en Project IGI is No One Lives Forever de derde spygame in korte tijd voor de PC. Deze keer betreft het een echte shooter met behoorlijk wat humor en de kleurrijke sixties als decor.



JAMES BOND KLOON?

No One Lives Forever is al een tijdje in de maak. EA (de wereldwijde distributeur van Fox Interactive) was eigenlijk niet echt blij met de game. De titel van het spel leek wel erg op die van een James Bond film en het spel komt gelijktijdig uit met EA's Bond game; The World Is Not Enough. Als je goed naar vroege screenshots op het web kijkt, zie je twee handen uit een smoking steken wanneer er een wapen gewisseld wordt. Het ging dus allemaal een beetje richting een James Bond kloon. Dat kon natuurlijk niet en EA ging eens heftig babbelen met Fox. Het gevolg was een alleraardigste koerswijziging. NOLF (No One Lives Forever) werd een spy shooter spelend in de jaren zestig met een babe in de hoofdrol.

ARCHER... CATE ARCHER

NOLF is een echte sixties spy shooter geworden dat nog steeds leentjebuur speelt bij James Bond en consorten maar met meer humor. Die humor wordt benadrukt door de hoofdrolspeelster Cate Archer die met glimmende jaren '60 outfit, kapsel en imposante voorgevel, haar commentaar in de tussenfilmpjes niet onder stoelen of banken steekt.

De speler in de rol van Cate is een Britse geheim agente aangesloten bij UNITY, een geheime, internationale spionage-organisatie. Je moet de mysterieuze moorden op andere agenten onderzoeken en stuit al snel op HARM, een Oostblok tegenhanger van UNITY met de brute huurmoordenaar Dmitrij Volkov in haar gelederen.

Al snel blijkt dat er een verrader bij UNITY is. Wat volgt zijn vijftien spannende missies die weer uiteenvallen in verschillend levels. Iedere missie heeft weer wat anders in petto. De ene heeft meer een knallend karakter, terwijl een andere weer meer op sluipen en sneaken aankomt. Een trend die we steeds vaker tegenkomen.

HUMOR & SPANNING

Humor en spanning gaan in NOLF hand in hand en dat levert een achtbaan van avontuur op. Zo moet je in de eerste missie een stokdove ambassadeur beschermen door vanaf een balkon met een snipergun allerlei assassins neer te knallen. De ambassadeur is zo doof en dom dat hij niets door heeft. Even later moet je een hotel binnendringen terwijl een koopman een aapje tracht te verkopen aan een bad guy die op wacht staat. Deze dialogen zijn zeer komisch.

Het spel zelf ziet er uit als een echte shooter en Monolith's 2.5 LithTech engine kan mooie omgevingen tot leven wekken. Toch speelt het spel niet zoals Soldier Of Fortune of KISS. Overal naar binnen denderen en je guns leegschieten werkt dus niet, temeer omdat je geen healthpacks tegenkomt, slechts af en toe een kogelvrij vest.

VRIJE VAL

De missies zelf zijn afwisselend en kennen


Hier met die gun.


Kijken wat je doet, sukkel!


Portie blauwe bonen?


Eén van de voertuigen die je kunt bemachtigen: een strakke motor.



O meid wat een enige jas, moet je aandoen naar het Oktoberfest.

ONE FOREVER



vele lokaties: de Alpen, Marokko, de jungle, besneeuwde bergen, het Engelse platteland en nog veel meer. Ook kun je in sommige levels voertuigen besturen. Wat dacht je van crossen op een motor of een sneeuwscooter? Deze achtervolgingen zijn echt heel leuk en houden de game interessant. Het leukste onderdeel vond ik de vrije val uit een vliegtuig. Op een gegeven moment bevind je je in een vliegtuig dat langzaam uit elkaar valt. De baddies springen er uit met parachutes en je kunt nog net één slechterik neerknallen. Het dode lichaam van de baddie suist naar beneden met de laatste parachute om zijn rug! Je springt hem in een vrije val achterna. Tegelijkertijd is er een ander vliegtuig van HARM dat ook op je schiet, terwijl je duizenden meters boven de lucht zweeft en probeert de parachute te bemachtigen! De oplettende lezer herkent hier de scène in uit de James Bond film Moonraker. Dit is dus echt het betere jatwerk, wat een spanning!

ONE GUN IS NOT ENOUGH

Zoals het een goede shooter betaamt zit NOLF vol lekkere wapens. Dertig stuks om precies te zijn. Naast de sniper, de AK-47 mitrailleur en een gun met silencer, zijn er ook aardige varianten te bespeuren. Er is een harpoen speergun die stil werkt en waarmee je vijanden aan de muur vast kunt klemmen. Ook een crossbow, lasergun en je sleutelhanger met bijtend zuur spreken tot de verbeelding. Sommige wapens zijn aan te passen met behulp van dempers, snellere reload en scopes. Ook spy wapens zijn van de partij zoals een exploderende lippenstift, giftige parfum en de briefcase rocket launcher. Een scheikundig goedje om dode lichamen op te lossen is tevens erg handig, dit zorgt ervoor dat andere boeven geen alarm slaan. Daarnaast kun je rekenen op vijf verschillende type kogels. Sommige zijn explosiever of komen in de vorm van cyanide kogels, alsof een gewone kogel al niet dodelijk genoeg is. Online zal No One Lives Forever eveneens zijn opwachting maken. Vooralsnog zijn er tien multiplayer levels beschikbaar met de standaard Deathmatch, Team Deathmatch en een aantal typische spy varianten, waarbij je of de HARM of de UNITY kant kiest. Natuurlijk wordt LAN alsmede Internet multiplayer ondersteund. Dus, The Spy Who Fragged Me?



Dit is het damestoilet, vieze gluurder!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8^5	8^8	8^8

- \+ Dertig wapens
- \+ Rij op motors en sneeuwscooters
- \+ Bond meets Austin Powers
- − Lange laadtijden

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 300, 64 Mb
Fabrikant: Fox Interactive/ Monolith
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

Humor, avontuur, aktie en afwisseling maken van No One Lives Forever een prima shooter met een zeer sympathieke hoofdrolspeelster en een sterk verhaal. Het is net alsof je zelf in een spionagefilm meespeelt.
JAN

8^7



Ik schiet die grijns van je smoel.



Hierna ben je niet meer waterdicht knaap.



"Maar schat, we zouden elkaar toch vrij laten in onze relatie?"

De Dreamcast begint zich steeds meer te ontpoppen als een thuisbasis voor fans van racegames. Ferrari F355 Challenge zet de toon met een perfekte conversie van arcade naar woonkamer.



Hou ook je spiegel goed in de gaten.



Eén tegen één in de Two Player mode.





De kop is in zicht.

CHALLENGE CUP

Stel je hebt na jarenlang sparen eindelijk een Ferrari gekocht en de eerste de beste keer dat je er 300 mee rijdt wordt het ding gelijk in beslag genomen. Dat is klote natuurlijk maar wat heb je aan een Ferrari als je er niet heel hard in kunt rijden?

Om dit probleem op te lossen heeft Ferrari de Challenge cup in het leven geroepen. Hier kunnen Challenge versies van de F355 tegen elkaar racen op professionele circuits. Een soort Formule 1 voor amateurs dus. Voor iedereen die graag aan de Challenge cup wil meedoen maar geen F355 heeft, is weer iets anders bedacht: het computerspel. In eerste instantie was er de arcade kast van Sega die maar liefst drie beeldschermen had. Ondanks de hoge prijs die in Nederland al snel op vijf gulden per spel werd gezet, bleek de kast een enorm succes. Geen wonder dat we nu Ferrari F355 nu ook op de Dreamcast kunnen spelen.

ECHTE RACERS

Wie denkt dat ie even snel een potje F355 Challenge kan gaan spelen en gelijk vanaf het begin voor in de groep zal rijden, komt snel van een koude kermis thuis. Deze game is namelijk voor echte racers en niet voor gelegenheidsgamers. Er wordt veel van je gevraagd en niet in de laatste plaats een heleboel inspanning.

Ik geef toe dat er mogelijkheden zijn die het je in het begin wat makkelijker maken maar om met de echte jongens mee te mogen doen is het oefenen geblazen totdat het je strot uitkomt. Het is gewoon niet mogelijk om een race te winnen als je het parcours niet bocht voor bocht uit je hoofd kent. Daarnaast is het van belang dat je de auto perfekt afstelt. Je hebt elk beetje nodig om een race te winnen en de minste fout kan je al een eerste plaatst kosten.

VREEMDE AI

De engine die gebruikt wordt in Ferrari Challenge is erg goed. De wagens voelen lekker aan en ook al heb ik nooit in een Ferrari gereden, ik kan me voorstellen dat het zoiets zal zijn.



F355 C



Het minste foutje kost je je plek in de kopgroep.



Het is een hele prestatie van meester gamedesigner Yu Suzuki om mij het gevoel te geven dat ik echt ik een Ferrari bestuur terwijl ik in werkelijkheid gewoon naar mijn TV zit te staren. Wist je trouwens dat Suzuki ook dagelijks in een Ferrari naar zijn werk rijdt? Nou ja, lekker belangrijk.
Er is trouwens wel het een en ander aan te merken op de AI van de tegenstanders; die is namelijk zo goed als afwezig. Ik krijg sterk het idee dat tegenstanders telkens precies dezelfde koers rijden. Echt letterlijk dezelfde race. Elke fout en elke bocht is hetzelfde en op de seconde gelijk getimed als in de vorige race. Aan de ene kant is dit wel een beetje suf, aan de andere kant maakt het sense want op deze manier krijg je een idee van hoe een race perfekt gereden moet worden.
Het nadeel is alleen wel dat je op een gegeven moment in elke race precies weet wanneer bepaalde tegenstanders fouten maken. Dit klinkt misschien sterk maar er komt een moment dat je deze game zo vaak hebt gespeeld dat je werkelijk alles uit je hoofd kent. Als je dit niveau hebt bereikt, heb je binnen no time de vijf extra levels geopend en is het verbeteren van records de enige uitdaging die nog rest.
In landen die serieuzer worden genomen door Sega bestaat ook nog de mogelijkheid om het spel online op Seganet te spelen maar het is inmiddels bekend waarom dit in de Benelux niet mogelijk is.

SOUND & GRAPHICS

De graphics van Ferrari F355 Challenge zijn goed. Je ziet hier en daar dat het soms zelfs voor de spierballen van de Dreamcast te veel is maar over het algemeen kun je zeggen dat Sega er in is geslaagd om een uitstekende poort te maken van arcade naar de Dreamcast.
Ook de geluidseffekten mogen er wezen en ik weet zeker dat er wekenlang is gewerkt aan het opnemen van de echte Ferrari geluiden. De soundtrack is met een simpele handeling in het options menu uit te zetten en ik raad iedereen aan om dit gelijk te doen, hoe leuk de rockdeuntjes in het begin ook klinken. Het heeft niets met Ferrari te maken en ze werken binnen een paar dagen ongelofelijk op je zenuwen.
Verder heeft Ferrari F355 Challenge niet zo verschrikkelijk veel te bieden op het gebied van options en afstellen van de auto. Er is maar één model Ferrari beschikbaar; de F355 Challenge Edition en het enige dat je aan het uiterlijk kunt veranderen is de kleur. Eigenlijk best jammer dat er niet meer modellen zijn gekozen voor deze game maar waarschijnlijk was het al werk genoeg om dit zo perfekt te krijgen.

WARNING!

Ferrari F355 Challenge is dus niet voor de casual gamer. Ik heb dat al eerder gezegd maar ik wil zeker weten dat fans van games als San Francisco Rush en Tokyo Highway Challenge of andere spectaculaire racegames zich realiseren dat deze game heel andere koek is.
No way dat je het spel voor het eerst in je Dreamcast stopt en niet gefrustreerd raakt. Sommigen zullen dan inzien dat ze na heel veel oefening deel kunnen uitmaken van een van de mooiste videogame momenten op de Dreamcast en anderen zullen het gewoon niet op kunnen brengen om zoveel moeite te steken in het leren van een spel. Voor die laatste groep is dit spel gewoon niet bedoeld en ik raad deze gamers dan ook van harte aan om het spel eens te lenen of te huren maar goed na te denken voordat ze er hun geld aan uitgeven.



Graphics van arcade niveau.



En nu vanuit de slipstream naar beneden.

Power RAPPORT

9^5 GRAPHICS | 9^5 SOUND | 9^5 GAMEPLAY

+ Ferrari
+ Realisme
+ Hoogtepunt voor de DC
− Twijfelachtige AI

DREAMCAST
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

We hebben hier te maken met een meesterwerk van de meester zelf. Yu Suzuki bezorgt ons de meest realistische racegame ooit gemaakt op een console en dankzij de schitterende graphics is dit een droom die werkelijkheid wordt voor veel Dreamcast bezitters.
BORIS

9^0

challenge

Beach Volleyball



Maak jij 't effe af, ik moet schijten als een moerasbever.

Goede volleybalgames ben ik nog zelden tegengekomen. V-Ball uit 1998 was fun maar verder... Misschien dat het op 't strand wel lukt?

VROEGER

In de beginjaren van de PSX was Hyper V-ball een leuke game. Het was een soort arcade-achtig spel met idiote slagen en vreemd uitziende figuren. Maar wat er daarna ooit op volleygebied is uitgekomen was, met uitzondering van het genoemde V-ball uit 1998 niet veel, zowel kwalitatief als kwantitatief. Met Beach Volleybal wordt een nieuwe poging ondernomen.

BIKINI'S

Bij beach volleybal denk ik toch al gauw aan zon, strand en topless vrouwen die hun best doen om een bal over het net heen te krijgen. Althans dat zag ik altijd op mijn vakantie adres aan de Franse kust. Het enige verschil met het echte professionele beach volleybal is dat de vrouwen 'hele' bikini's of badpakken aan hebben maar het blijft een enerverende en strakke sport om naar te kijken.
Toen ik de game in de PSX stopte werden die beelden echter meteen van mijn netvlies geblazen. Wat me werd voorgeschoteld was echt ruk, met de hoofdletter R. Laat ik het zo zeggen, je kon de kerels van de vrouwen niet eens onderscheiden en dan heb ik het alleen nog over de graphics.

ZAND HAPPEN

De controls zijn een heel ander verhaal. Als je de review van Roland Garros van Niels hebt gelezen (PU 8), ken je het fenomeen van het mikpuntje aan de andere kant van het net.
Dat stomme mikpuntje kom je hier dus ook tegen en dat werkt dus voor geen meter. Of je ramt de bal hopeloos uit omdat je naar je kereltje zit te kijken of je ramt de bal in het net omdat je naar het mikpuntje zit te kijken en niet op je krachtmetertje let.
Dan lopen en rennen de figuurtjes ook nog eens stroef over het zand, dat overigens wel opstuift als je een snoekduik neemt maar dat is dan ook het enige mooie eraan.

GEZUSTERS

Wat wel leuk is (maar jammer voor de dames dat ze in een rukgame zitten), is dat onze zusjes Kadijk aanwezig zijn. Omdat de game blijkbaar een officiële licentie heeft voor de worldtour van het beach volleybal zitten alle toppers van de wereld in de game.
De meesten zullen bij het grote publiek onbekend zijn dus die extra waarde die een voetbalgame met de officiële licentie wel heeft, gaat hier dus niet op.
Mocht je overigens niet tevreden zijn met het assortiment dan kun je ook nog eens een eigen speler of speelster creëren.

WERELD-TOURNEE

De game is onderverdeeld in drie slecht uitgewerkte delen: Exhibition, Training en Worldtour. Eigenlijk zijn Exhibition en Training exact hetzelfde met als enige verschil dat in Training geen punten worden geteld en in Exhibition wel.
Het draait echter allemaal om de Worldtour, het grote toernooi waarbij je om de wereldtitel strijdt. In deze mode kom je uit tegen de top van de wereld maar zoals ik al zei, zijn deze modes zo slecht uitgewerkt dat je echt niets mist als je deze game laat voor wat het is.



Handen recht naast elkaar wil nog weleens helpen bij 't blokkeren.



Gemengd dubbel bij beach volley?



Die bal hoeven we niet meer terug.



Kom op meid, we gaan lekker zwemmen.



Power RAPPORT

4,0	6,2	5,0
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

- \+ De zusjes Kadijk
- − Slechte controls
- − Ziet er niet uit
- − Weinig modes

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Slechte controls en gare graphics maken van Beach Volleybal een rukgame eerste klas. Jammer voor de zusjes Kadijk.
JEROEN

5,1

Wie had ooit gedacht de orenbijtende verkrachter terug te zien in spelletjesland? Toch betreedt Iron Mike opnieuw de digitale ring in Codemaster's Mike Tyson Boxing!

IRON MIKE

De laatste keer dat Mike zijn opwachting maakte in een game was in de inmiddels antieke NES-titel 'Punch Out'. Toen de jonge bokser buiten de ring in een beerput vol ellende begon te zakken liet Nintendo hem snel vallen, waardoor het in gamesland nogal stil werd rond de omstreden boksgigant. Blijkbaar durfde geen enkel softwarehuis zijn vingers aan hem te branden.
Gelukkig voor zijn vele fans trok Codemasters ondanks alles de stoute schoenen aan en bracht die idiote kolos terug in de digitale ring om een paar rake klappen uit te delen!

THE PRINCE?

Bij de oplettende lezer zal er inmiddels wel een lampje zijn gaan branden. Want was er niet al een andere boksgame van Codemasters op komst? Inderdaad, een tijdje terug testte Boris Prince Naseem Boxing over de in Engeland razend populaire Prince Naseem Hamed en hij was erg te spreken over de game. Codemasters bleek echter weinig vertrouwen te hebben in de bekendheid van de 'Prince' in het buitenland en zo is Boris' (en Ed's) grote held alleen nog in de Engelse versie aanwezig en uit de Amerikaanse en Europese game geknikkerd door Iron Mike Tyson.

EAR-BITE-MODE

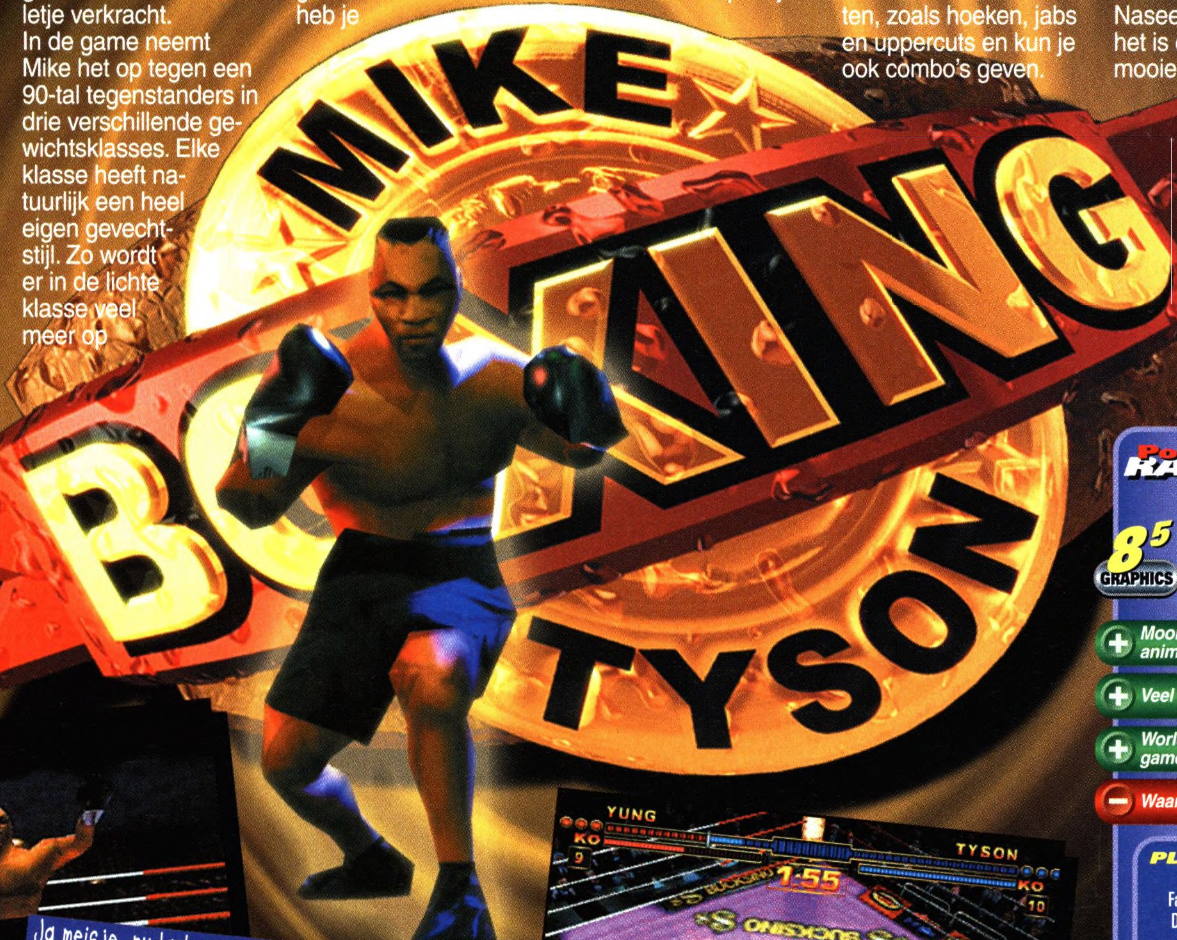
Mike Tyson Boxing is een serieuze bokstitel, dus geen Ear-biting mode of cutscenes waarin Mike tussen de fights af en toe naar de gevangenis moet omdat ie zijn vrouw heeft gebeukt of een modelletje verkracht.
In de game neemt Mike het op tegen een 90-tal tegenstanders in drie verschillende gewichtsklasses. Elke klasse heeft natuurlijk een heel eigen gevechtstijl. Zo wordt er in de lichte klasse veel meer op punten gebokst, terwijl het er bij de heavyweights om draait je tegenstander zo snel mogelijk tegen de vloer te meppen!

DON KING MODE

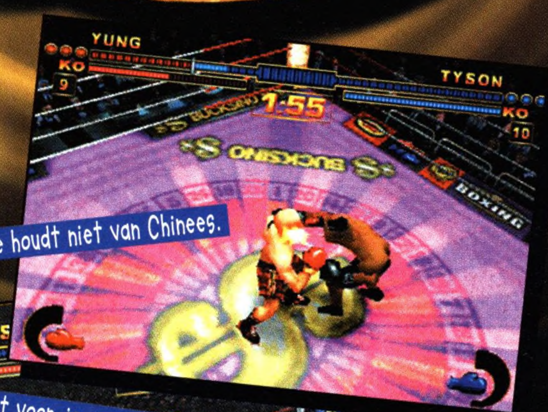
Eigenlijk bestaat Mike Tyson Boxing uit drie verschillende games. Ten eerste heb je de Showcase mode, waarin je in een tournament moet proberen om met de winnaarsriem aan de haal te gaan. Dan heb je de arcade-achtige VS-mode, waarin je elkaar helemaal aan gort kunt slaan. En daarnaast een boks-management game; een soort Don King mode dus. Hierin manage je een pro, kies je de partijen, de tegenstanders en de plaats van het gevecht uit.
Doel is je bokser door drie verschillende gewichtsklassen te loodsen en tegen zo'n 90 tegenstanders te laten aantreden! Ondertussen bepaal je zijn trainingsschema, dieet en tegen welke tegenstanders je je mannetje laat aantreden. De partijen vecht je gelukkig zelf om uiteindelijk de undisputed world heavyweight champion te worden.

LET'S GET READY ...

Het boksen zelf is prachtig. Er zijn een hele zooi stoten en punches beschikbaar die een beginnende bokser trouwens nog niet allemaal beheerst. Een paar flinke trainingssessies en dat komt ook wel weer goed.
Uiteraard zijn er de bekende aanvallende stoten, zoals hoeken, jabs en uppercuts en kun je ook combo's geven. Daarnaast hebben individuele vechters ook hun eigen 'signature'-stoot, waarmee je je tegenstander aardig kunt verrassen!
Maar niet alleen in de aanval zijn punten te scoren; het prachtige scoringssysteem geeft je ook punten voor een mooie defensieve aktie.
Grafisch is Mike Tyson Boxing ook een topper. De boksers zien er lifelike uit, vooral met hun karakteristieke gezichten en vloeiende bewegingen en de animaties zijn super.
Al met al heeft Codemasters een dikke bokstitel neergezet en of je het nu helemaal eens bent met die Naseem-Tyson wissel; het is en blijft een mooie game.




Ja meisje, nu lach je nog maar straks ben jij aan de beurt.


Mike houdt niet van Chinees.


Ook Tyson moet soms incasseren.


Kijk uit voor je oren Jefferson.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8⁵	7⁸	9⁰

\+ Mooie graphics en animaties
\+ Veel verschillende moves
\+ World mode management game
− Waar is de Prince?

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Met Mike Tyson Boxing zet Codemasters een fraaie bokstitel neer die het vast en zeker goed zal doen bij de boksliefhebbende gamer. En dig je Mike niet, dan koop je toch lekker de Engelse importversie?
DRE

8⁵

Pokémon Pinball



Alweer een goede Pokémon game

De Pokémon-saga begint Lara Croft-achtige vormen aan te nemen. Het concept wordt tot op de bodem uitgemolken: Stadium, Red, Blue, Gold, Silver, Hé You Pikachu en nu ook nog Pokemon Pinball. Kassa!
Er is echter een groot verschil met het Tomb Raider circus: daar waar de Lara games per sequel slechter worden, blijft de kwaliteit bij de Pokémon games op een hoog peil.
Pokémon Pinball is natuurlijk weer gericht op de kleinsten, dat zie je meteen als je met de twee flipperkasten aan de gang gaat: kleurige graphics, popperige figuurtjes en veel pokémonsters.
De moeilijkheidsgraad van de kasten is ook niet bepaald hoog maar de kiddies zullen ongetwijfeld veel lol aan deze flippergame beleven want het spel mag er dan childish uitzien, het zit wel goed in elkaar. Feitelijk zijn er twee doelen die je dient na te streven. Allereerst ga je natuurlijk voor een highscore. Hoe meer punten je bij elkaar flippert, des te meer secret levels en nieuwe omgevingen je opent en die nieuwe levels en omgevingen leveren je weer nieuwe Pokémon op. Het is immers ook bij PP zaak om 150 Pokémon te vangen en in je Pokédex te plaatsen. Heb je zo'n Pokémon gevangen dan kun je hem al flipperend trainen. Feitelijk is PP dus niets meer en niets minder dan Pokémon Red, Blue, Gold of Silver met een andere soort gameplay. Een garantie voor hoge verkoopcijfers derhalve.
Tip: ga nooit in een treincoupé zitten waar een jongetje of meisje PP zit te spelen. Het geluid bij dit spelletje laat je binnen twee minuten compleet over de rooie gaan. En op kindermishandeling staan flinke straffen vandaag de dag.

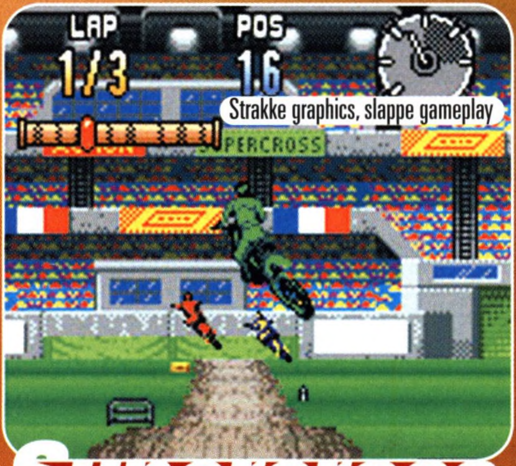
Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1500
• Fabrikant: Nintendo
• Distributeur: Nintendo • Tel: 030-6097100

GRAPHICS: 8,5 SOUND: 7,0 GAMEPLAY: 8,5 — 8^5

Nintendo gaat weer flink verdienen aan Pokémon Pinball en dat is niet meer dan terecht. Het spel zit goed in elkaar en blijft lang leuk... als je kiddie bent tenminste. • J.J.

Supercross FREESTYLE



Strakke graphics, slappe gameplay

Supercross Freestyle ziet er supergelikt uit en er zijn zelfs een aantal FMV's in verwerkt. Maar goed, zoals de vrouwenbladen altijd zo mooi zeggen: 'uiterlijk is niet alles, het draait om het innerlijk'.
Over de gameplay ben ik helaas minder te spreken; SF biedt voor de geoefende GBC-speler te weinig uitdaging.
Het spel heeft drie modes: Freestyle, Supercross en Arcade.
In Freestyle mag je a la Excitebike de meest wrede jumps uitvoeren; de Lazy Boy, de Clicker, de No Hand; ze zitten er allemaal in. Grafisch gezien mogen de sprongen er zijn, de aktie is me echter iets te simpel. Je drukt een paar knoppen in en daar vlieg je. Combinaties zijn echter niet mogelijk. Een kwestie van gebrek aan knoppen natuurlijk, je moet immers ook nog gas kunnen geven en sturen. Dus als je alle sprongen een keer uitgevoerd hebt, is de lol er wel af.
De Supercross mode verschilt in zoverre van de Arcade mode dat je op iets andere circuits rijdt en dat er bij de Arcade mode powerups op de weg liggen. De beide varianten zijn zeker op normal niveau veel te simpel. Ik won alle races in een keer en dat haalt de uitdaging er behoorlijk uit.
Hoe komt het nu dat vrijwel alle racegames op de GBC te makkelijk zijn? Misschien de aanwezigheid van slechts twee knoppen? Ik ben in ieder geval nog geen racegame tegengekomen, waar het remmen echt een meerwaarde had. Ook in SF is het gewoon gas geven en ingedrukt houden.
Heb je wat geduld en genoeg kluiten, wacht dan op de komst van de Game Boy Advanced en koop Mario Kart, daar klopt alles wel.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1300
• Fabrikant: Action Group
• Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

GRAPHICS: 9,5 SOUND: 8,0 GAMEPLAY: 7,0 — 7^5

*Supercross Freestyle ziet er strak uit maar helaas laat de moeilijkheidsgraad weer eens te wensen over.
• J.J.*

TUROK Shadow of Oblivion



Keiharde aktie

Turok 3 is het beste deel tot nu toe. De meeste gamers waren net als ondergetekende de mistige graphics die in deel 1 nog als sfeervol omschreven werden meer dan zat en ik ben daarom ook blij om aan te kondigen dat de graphics van Turok: Shadow of Oblivion van een ongekend hoge kwaliteit zijn. Helemaal als je gebruik maakt van een expansion pack! Acclaim is er zelfs in geslaagd om een soort van soundtrack aan deze dino-knaller vast te plakken en die is helemaal niet verkeerd. Mijn enige commentaar is eigenlijk de keuze van de setting. Een groot deel van het spel speelt zich af in New York en wat mij betreft is die stad zwaar overrated. Videogame-wise dan want het is er heel gezellig en ik raad iedereen een bezoekje aan.
In ieder geval heb ik liever het vertrouwde oerwoud terug en ik was dan ook aangenaam verrast toen die jungle later in het spel ook aanwezig bleek. Maar er staan je nog veel meer verrassingen te wachten in Turok 3. Om te beginnen is onze oude vertrouwde Turok dood en geeft hij zijn erfenis door aan zijn kinderen. Tijdens het spel speel je dus met de zoon, Joseph Fireseed en de dochter, Danielle Fireseed. Ze hebben allebei hun eigen specifieke skills maar daar kom je snel genoeg achter.
Opnieuw keiharde dino aktie dus die de grenzen van de Nintendo 64 nog een keer verlegt. Jammer dat we pas zo laat een review exemplaar van deze game kregen want anders hadden we er zeker meer aandacht aan besteed.

Power RAPPORT

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
• Fabrikant: Acclaim
• Distributeur: Nintendo • Tel: 030-6097100

GRAPHICS: 8,5 SOUND: 8,0 GAMEPLAY: 9,0 — 8^2

*Turok 3 is een aktiegame van het zuiverste water: spannend, verrassend en uitdagend.
• BORIS*

Incredible Crisis

Onder de noemer 'rare gasten die Japanners' komt Titus met een wel hele vreemde game.

KLOTE DAG

Incredible Crisis volgt een familie tijdens de grootste pechdag van hun leven. Laat ik het anders formuleren, de familie heeft een klote dag, alles maar dan ook alles wat er mis kan gaan, gaat mis. Vader, moeder, dochter en zoon raken van de ene in de andere vreemde en problematische situatie en het is jouw taak om ze er doorheen te slepen.

WERELDBOL

Je begint het avontuur als de vader Taneo die een rustige dag op het kantoor lijkt te hebben, je leidt hem even door de ochtendgymnastiek heen door op het juiste moment op de juiste knoppen te drukken. Als hij klaar is, lazert er een gigantische wereldbol door het raam en moet de arme kerel rennen voor zijn leven. Dat rennen gaat volgens de aloude en beproefde button-bash manier. Door snel op X te rammen ren je en door omhoog en omlaag te drukken, ontwijk je de obstakels. Eigenlijk is het hele spel op die manier opgesplitst in verschillende mini-games.

VREEMD, VREEMDER, VREEMDST

Na de aanvaring met de wereldbol komt Taneo in een lift terecht die met een noodgang de grond probeert te bereiken. Taneo moet al drukkend op de remknop zorgen dat de lift de grond niet haalt. Je raadt het; alweer button-bashen.

Na het avontuurtje met de lift komt onze goede kerel terecht op een vlaggenstok en moet zorgen dat ie er niet af flikkert. Vervolgens ligt hij in een ziekenauto en dient hij allerlei moeilijke vragen te beantwoorden, twee foute antwoorden leveren schokken op. Na tien goede antwoorden wordt de goede man eruit gegooid en moet hij, rijdend op de brancard, auto's en motoren ontwijken.

Om een lang verhaal kort te maken; je beleeft van alles. Zo zit je op het ene moment in het rad van avontuur en op het andere moment bescherm je een Ufo tegen raketten en het draait allemaal om het button-bashen.









GIGANTISCHE BEREN

Heb je uiteindelijk Taneo veilig naar huis geleid dan kan je weer helemaal overnieuw beginnen met de avonturen van vrouwlief. Zij strompelt per ongeluk een bank binnen die net overvallen wordt en moet dan ook nog eens een kluis kraken. Vreemd? Dan zal ik maar niet vertellen wat het dochtertje en zoontje meemaken, van gigantische beren tot verkleind worden en overleven in een tuin.

IN JE UPPIE

In de meeste gevallen is button-bashen alleen leuk als je een paar vrienden over de vloer hebt, alleen zal het al snel vervelen. IC laat zien dat rammen op knoppen ook leuk kan zijn in je eentje. Vooral de manier waarop Taneo reageert is fantastisch, zijn rare angstkreten, de meest onlogische gebeurtenissen, Tom & Jerry humor op z'n best. De game is dan wel leuk om je in je eentje te spelen maar als je 'm eenmaal uitgespeeld hebt, denk ik dat je niet snel nog een keer speelt. Daarom hadden ze er best een multiplayer optie erin mogen gooien.

Alle avonturen die je beleeft met de familie worden bewaard op je memorycard en kun je afzonderlijk van het spel spelen. Helaas is er dan in je uppie niet echt veel meer aan.



Power RAPPORT

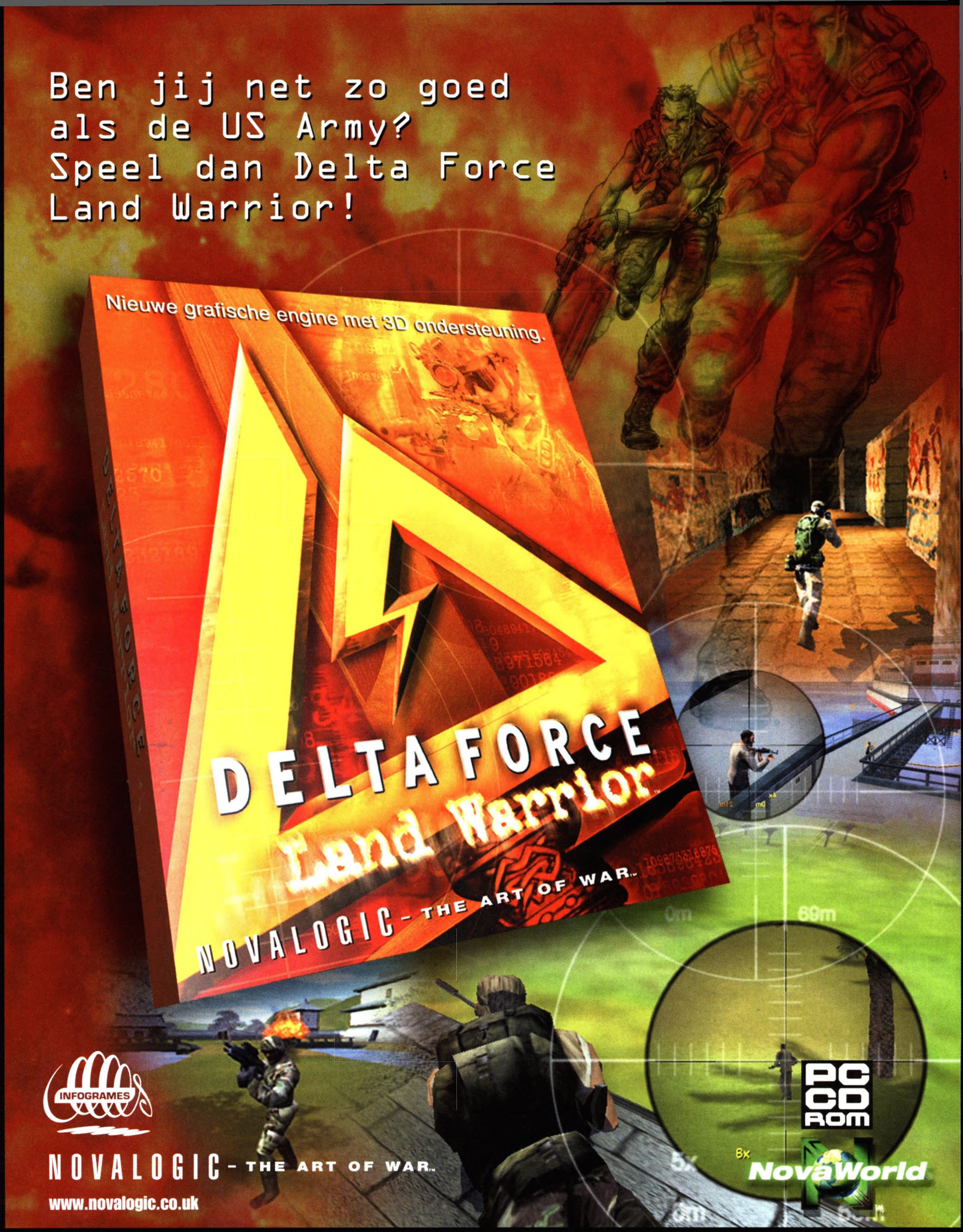
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,0	7,6	8,7

- + Button-bashen kan leuk zijn
- + Lachwekkende situaties
- + De ultieme pechdag
- − Geen multiplayer

PLAYSTATION
Prijs: 79,95 Bfr. ca 1500
Fabrikant: Titus
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Het is Japans, het slaat weer helemaal nergens op en het is nog fun om te spelen ook. Jammer dat er geen multiplayer optie in zit.
JEROEN

7,8


Ben jij net zo goed als de US Army? Speel dan Delta Force Land Warrior!
Nieuwe grafische engine met 3D ondersteuning.
DELTA FORCE
Land Warrior
NOVALOGIC - THE ART OF WAR
INFOGRAMES
NOVALOGIC - THE ART OF WAR
www.novalogic.co.uk
PC CD ROM
NovaWorld

Wetrix, de game waarbij je water op een klein platformpje moest opvangen en ervoor moest zorgen dat het niet overstroomde is terug, alleen onder een andere naam en... op de PS2.



AQUAQUA

PUZZELEN

Ik snap het niet, heb je een console met zoveel power kom je met een puzzelgame uit de vorige eeuw. Natuurlijk ziet het er grafisch een stuk beter uit maar verder zijn de meeste dingen precies hetzelfde als in het origineel Wetrix.
Wat wel veranderd is, zijn de kereltjes die over het speelveld sjokken. Ik noem ze voor het gemak eventjes Druppies. Een van die Druppies zit in een glazen buis die al het water opvangt, dat van jouw speelveld afdruipt. Als er dan te veel water in je buis komt, verzuipt het Druppie.
Het andere Druppie huppelt vrolijk over het speelveld terwijl jij druk bezig bent met het opvangen van water. Het leuke aan dit Druppie is dat hij alles oppakt en dat je hem kunt bestoken met vallende objekten, zoals de vuurbal. Ploft deze te dicht in zijn buurt dan staat zijn broek in de fik en loopt hij het hele veld over te sprinten.

WATERMANAGEMENT

Jouw speelveld bestaat maar uit een paar vierkante centimeter waarop je heuvels moet zien te bouwen en meren moet creëren. Er vallen verschillende pijlen omlaag die invloed hebben op je landschap. Met de pijlen omhoog maak je heuvels en met de pijlen naar beneden breng je ze weer omlaag. Verder vallen er nog vuurballen, bommen, ijsblokjes en als belangrijkste water.
Het doel is om zoveel mogelijk water op te vangen door meren te maken en vervolgens zoveel mogelijk water te verdampen. Die meren maak je met behulp van de pijlen en het verdampen gaat via de vuurbal.
Het klinkt simpel en dat is het ook als je de obstakels even wegdenkt. Die komen in de vorm van bommen en deze rakkers vagen een heel stuk land weg en dan zijn er nog de ijsklontjes die bij aanraking meteen het water doen bevriezen.
Ook moet je rekening houden met de hoogte en het aantal bergen dat je gebouwd hebt, te veel en te hoog is niet goed voor het landschap met aardbevingen tot gevolg.
Niet alleen op het speelveld komen obstakels voor. Om de zoveel tijd komt er een opdracht in beeld, bijvoorbeeld scoor 7.000 punten binnen 60 seconden. Lukt dat, dan verschijnt er een shield om je speelveld heen dat beschermt, haal je het niet dan wordt jouw speelveld omgetoverd in een gatenkaas. Niets zal meer zo staan zoals jij dat zou willen zien.

MOEILIJK

Aqua is een moeilijke game en je moet het eerst grondig spelen voordat je het helemaal snapt. De game heeft geen moeilijkheidsgraden, je kunt dus niet eerst beginnen met easy en later normal en hard proberen.
De game is onderverdeeld in een one en two player optie. In de one player optie heb je de keuze uit twee verschillende modes. De Quick Puzzle en de Story Puzzle, in Quick speel je tot je game over bent en in Story moet je spelen tot het einde van het level is gehaald.
In de two player mode neemt je het tegen elkaar op en je zorgt ervoor dat je eigenlijk precies datgene doet wat je altijd doet, water verdampen, meertjes maken enzovoorts alleen maak je het nu lekker lastig voor je tegenstander. Die krijgt nu met allerlei obstakels te maken die jij op hem afvuurt en ik kan je vertellen dat het niet lekker bouwen is als je de hele tijd door wordt bestookt met ongewenste vuurballen en bommen.



Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7,0	6,5	7,6

- \+ Grappig
- \+ Uitdagend
- − Misschien te moeilijk
- − Te kort voor één speler

PLAYSTATION
Prijs: ca ƒ 99,95 Bfr. ca 1800
Fabrikant: SCI
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Aquaqua is niet echt een spel waar je als PS2 bezitter op zit te wachten. Het is een leuke game die overigens 50 piek goedkoper is dan de andere launch titels maar toch. geen game waarvan ik zeg, die moet je hebben.
JEROEN

7,2





Ik geloof dat iemand me iets probeert duidelijk te maken.



Het dak gaat er af!



Bingo? Da's toch een heel ander spel?



Hé Druppie, het is geen glijbaan!



Two player mode.

F1 WORLD GRAND PRIX II

Er zijn al redelijk wat racespellen op de Dreamcast maar er is natuurlijk altijd plaats voor een goede Formule 1 game!

FEESTJE

F1 WGP is uit in Nederland en dat is reden voor een klein feestje. Niet alleen omdat deze game zo goed is maar ook omdat het spel gewoon in de winkels ligt en dat is iets waar we de laatste tijd een boel klachten over krijgen. Veel Dreamcast games worden gewoon niet uitgebracht in Nederland en je moet wel heel goed zoeken voordat je een shop vindt die alles op voorraad heeft. Daarentegen kun je bij wijze van spreken op elke straathoek illegale kopietjes kopen van Dreamcast games, en de distributeurs maar klagen dat er zo weinig DC games verkocht worden in Nederland....

LEVENSECHT

Maar even terug naar F1 WGP. We hebben hier echt te maken met een schitterende F1 game. Je hoeft maar even te kijken naar de regen die tegen de buitenkant van de auto spat en de schitterende details die in het spel verwerkt zitten en je realiseert je dat dit pure klasse is. Ik moet er wel bij zeggen dat de framerate van deze game een stuk hoger ligt als je de details uitzet maar het is wel verschrikkelijk mooi.

F1 WGP is volledig te customizen, je kunt werkelijk alles instellen. Oké, het is nog net geen Grand Prix 3 maar het komt wel een heel eind in de richting. Zoals te verwachten valt kun je de damage van de auto uitzetten en de computertegenstanders op easy en er lekker op los racen. Het zijn echter de advanced opties die het racen levensecht maken en dat is nou precies iets waar de Dreamcast om zat te springen. We hebben meerdere racegames op de DC voorbij zien komen maar geen van allen had het realisme van F1 WGP.

1998 LICENTIE

Formule 1 World Grand Prix is gebaseerd op de 1998-licentie. We weten allemaal dat 1998 een geweldig seizoen was en dat kunnen we nu dus exact naspelen! De races zijn precies zoals ze echt gereden zijn; als Hill weer eens in de grindbak reed dan gebeurt dat in het spel ook, als er in het echt een regenbui losbarstte dan zien we dat hier terug en als Schumacher weer eens de gedoodverfde kandidaat was om er met de punten vandoor te gaan dan kun jij hem eindelijk stoppen. Nou ja, eerst ben je waarschijnlijk een kleine drie weken aan het oefenen want je moet behoorlijk wat Formule 1 verstand hebben wil je de auto gelijk goed kunnen instellen. Je kunt daarom wel zeggen dat deze game bedoeld is voor de hardcore F1 fans want er zijn misschien wel een paar opties die het racen simpeler maken, er is echter geen Arcade mode en dat kan voor sommige gamers al genoeg zijn om deze game te laten voor wat ie is.



Snel de pleiterik maken.



Blijf uit de buurt van het gras!



Matig weer weer.



Het adrenaline-level bij Wurtz stijgt.



Mooie direkt view.



Klaar terwijl u wacht, Kwik Fit is er niks bij.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8.0	8.0	9.0

+ Realisme
+ Beste F1 game op de DC
+ Zelfs beter dan veel PC F1 games
- Paar kleine minpuntjes

DREAMCAST
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Fabrikant: Video System
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Video System heeft een perfekt gedetailleerde racer afgeleverd. Het gebrek aan recente informatie en het ontbreken van een mogelijkheid om dat zelf in te voeren, zorgen ervoor dat deze game net geen negen krijgt.
BORIS

8.8



Crash Bash

Mond open, ogen dicht want hier is weer een nieuwe game van die grote idioot Crash Bandicoot.



Nee, ik doe een Mario Kart imitatie.



Waar zit dat loodgietertje verstopt?



Zijn we hier op Mario's party?



Ja, dat lijkt me Donkey Kong.



Oké Mario, kom maar onder die schots vandaan.

CRASH CASH

Het begint er steeds meer op te lijken dat Crash Bandicoot van een hond (of is het een vos?) is gedegradeerd tot een na-aapje want werkelijk alles dat door Nintendo onder de naam Mario wordt geproduceerd wordt door Sony nagemaakt in een Crash Game.
Er viel nog te discussiëren of de eerste Crash platformgames gejat waren van Mario 64 maar daarna kregen we Crash Team Racing, dat vlak na Mario Kart gereleased werd en nu we allemaal hebben kunnen genieten van het geweldige Mario Party komt Sony om de hoek kijken met Crash Bash. Het concept is praktisch hetzelfde alleen de koele Mario characters zijn vervangen door de lang niet zo leuke Crash characters. Geen wonder ook dat de oorspronkelijke Developer Naughty Dog er niets meer mee te maken wilde hebben en de development heeft overgedragen aan Eurocom.
Het maakt Sony allemaal geen reet uit want uiteindelijk gaat het ze om de centen en wat dat betreft hebben ze gelijk. Is het op de N64 een succes dan is er geen reden om het concept niet te jatten en het op de PlayStation nog eens dunnetjes over te doen. Crash Cash noemen ze dat.

BIZAR

Eurocom bleek een goede keus als ontwikkelaar want ze zijn er in geslaagd om moeiteloos de excentrieke Crash stijl over te nemen. De kleurrijke characters zien er net zo mooi uit als in de voorgaande games al moet ik er wel bij zeggen dat Crash Bash een heel ander soort game is.
Eigenlijk is het een verzameling van minigames die steeds met vier characters tegen elkaar gespeeld moeten worden. Hetzelfde was het geval bij Mario Party maar het leuke daarvan was dat je op de N64 ook daadwerkelijk vier controllers kunt aansluiten. In de PSX praktijk betekent dat óf veel computertegenstanders óf een multi-tap aanschaffen.
De kleine minigames variëren van simpele Pong-achtige onderdelen waarbij je met een staafje moet zorgen dat je het stuiterende balletje steeds terugkaatst tot de meest bizarre games waarbij je met een soort lans tegenstanders omver moet rammen. Mijn persoonlijke favoriet is het spel waarbij je steeds rechthoeken over een vlak moet trekken. Als je de rechthoek afmaakt dan is dat gebied van jou. De speler die het grootste gebied vol maakt, heeft gewonnen maar het spreekt vanzelf dat er hierbij naar hartelust gebruik kan worden gemaakt van raketten en ander tuig om het je tegenstanders zo moeilijk mogelijk te maken. De speler die na afloop de meeste minigames heeft gewonnen, heeft...ehhh gewonnen. Simpel maar toch leuk.

VETTE FUN

Ondanks dat deze game voor 300% gejat is van Mario Party heb ik toch dikke pret gehad. De minigames zijn bijna allemaal leuk en afwisselend en waarschijnlijk ken je de meeste al van oude arcade games. Anyway, het is leuk om ze weer eens te spelen want ondanks dat topgames als Pong in een nieuw jasje zijn gegoten, blijven het klassiekers die nooit gaan vervelen. Kortom haal Crash Bash in huis als je een boel vrienden over de vloer hebt en ik garandeer je dat je zeker anderhalf uur vette fun hebt voordat je weer een echte mannengame in je PlayStation stopt.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8⁵	8⁵	8⁹

- \+ Crash Party
- \+ Mario Bash
- \+ Gezellige gameplay
- − Leuk voor eventjes

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Eurocom
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Crash Bash is een schaamteloze rip-off van Mario Party maar dat mag wat mij betreft de pret niet drukken.
BORIS

7⁸

Bij Capcom dachten ze, na vijf verschillende Resident Evil games en een aflevering van Dino Crisis, dat gamers 't wel een beetje gehad zouden hebben met het survival-horror concept. Vandaar dat ze met Dino Crisis 2 iets heel nieuws hebben geprobeerd.





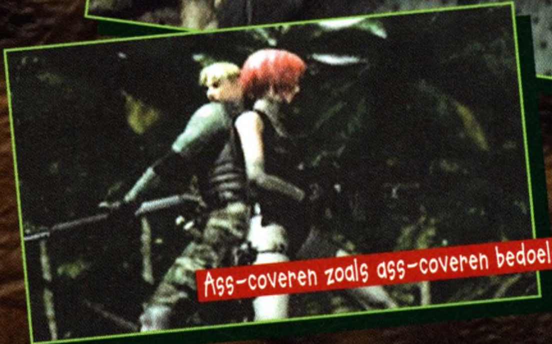
Een typisch Afrikaans snelweg tafereeltje.



Vort, in je mand lelijkerd!



Oké, die stok mag je houden.



Ass-coveren zoals ass-coveren bedoeld is.

SHOOT'EM UP

Dino Crisis 2 neemt afscheid van Survival Horror en ontpopt zich tot een regelrechte shoot'em up. In eerste instantie was ik behoorlijk pissed over deze nieuwe aanpak want binnen tien minuten was ik de eerste T-Rex al tegengekomen en had ik al meer dan dertig dino's van het leven beroofd. Weg is de spanning en de subtiele opbouw van het (voorspelbare) plot. In plaats daarvan is het een kwestie van zo snel mogelijk zo veel mogelijk en zo wreed mogelijke wapens verzamelen. Deze wapens kun je kopen met punten die je krijgt voor het afknallen van elke prehistorische viervoeter die je tegenkomt. Je kunt ook health en andere items kopen maar uiteindelijk draait deze game om de vuurkracht.

OVERLEVEN

Maar eerst gaan we het even hebben over het verhaal. Capcom is afgestapt van het idee dat er vandaag de dag nog dinosauriërs leven op een klein eiland voor de kust van Costa Rica want dat is nu wel genoeg uitgemolken. Nee, deze keer speelt het verhaal zich af in de prehistorie. Er is een manier gevonden om het mysterieuze 'third energy' om te zetten naar een manier om door de tijd te reizen. Er is een kolonie gesticht midden tussen de prehistorische beesten waar duizenden wetenschappers bezig zijn met de research naar 'third energy' en de geschiedenis van de aarde. Natuurlijk loopt de boel in de soep en moet er een team van dappere mariniers aan te pas komen om de wetenschappers te redden. Hierbij wordt zoveel geweld gebruikt dat je gelijk een idee krijgt waarom de dinosauriërs zijn uitgestorven maar dat terzijde. Twee van deze mariniers zijn de stoere Dylan en de sexy Regina. Je speelt het spel met deze twee characters en de zoektocht naar overlevenden wordt al snel een gevecht om zelf te overleven.

AMMO UNLIMITED

Zoals ik al zei, was ik in eerste instantie niet echt enthousiast over dit shoot'em up idee maar nadat ik er een dagje mee had gespeeld, begon ik het toch te waarderen. Het is namelijk alsof je Resident Evil met cheats speelt en unlimited ammo hebt. In deze Dino Crisis 2 heb je namelijk ook unlimited ammo; bij wijze van spreken dan want voor elke dino die je afknalt, krijg je genoeg punten om de gebruikte ammo weer aan te vullen. Daarnaast zijn de safepoints op veel plekken te vinden en op deze safepoints kun je nieuwe items kopen. Dus over wapens en zo hoef je je geen zorgen te maken en dat geldt al helemaal als je er in slaagt combo's te maken. Voor elke combo (snel achter elkaar beesten afschieten zonder zelf gewond te raken) krijg je een bonus en zodoende heb je binnen no time de wreedste wapens bij elkaar gespaard.

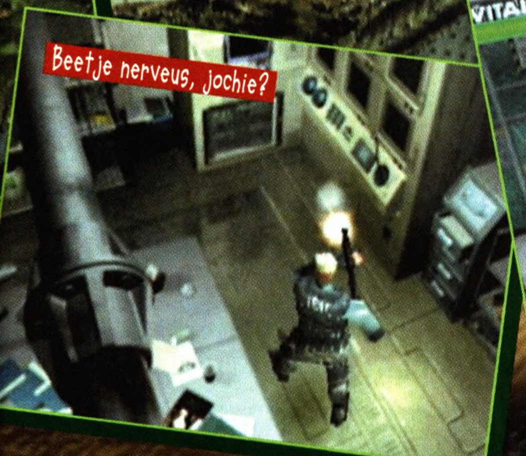
INOSTRANCEVIA

Hoogtepunt voor mij was mijn ontmoeting met de zwaar bepantserde Inostrancevia . In een korte uitleg werd verteld dat het de bedoeling is om deze beesten eerst bewus-

DINO C











teloos te knallen met een mijn en ze vervolgens, als ze op hun rug liggen, af te maken met een ander wapen. Toen ik de gevreesde beesten eindelijk tegenkwam had ik echter al lang een raketwerper en waren ze al omgetoverd in een brandend hoopje ellende nog voordat ze goed en wel het scherm binnen gewandeld waren.
Dat is mooie aktie en naarmate zich meer van dit soort situaties voordeden, kreeg ik meer respekt voor Dino Crisis 2. Eén hele dag lang rende ik door de jungle en knalde ik op alles wat los en vast zat. Ik had in tijden niet meer zoveel lol gehad met mijn PlayStation… totdat ik totaal onverwacht het spel uit had gespeeld. Ik had nog geen zes uur gegamed en ik kon mijn ogen niet geloven. Ik begon het net leuk te vinden! Omdat ik voor m'n gevoel nog helemaal niet klaar was met Dino Crisis 2, besloot ik het spel nog maar een keer te spelen maar dan zonder onnodig veel tijd te besteden aan het doodschieten van zoveel mogelijk dinosauriërs. Tot mijn verbazing lukte het me zonder al te veel moeite het spel een tweede keer uit te spelen in een dikke drie uur. Ongelofelijk! Ik ben al heel wat jaren aan het gamen maar nog nooit eerder ben ik een spel tegengekomen dat ik twee keer op een dag kon uitspelen.

TWEE GEDACHTEN

Je snapt dat ik met deze review heel erg op twee gedachten hink. Aan de ene kant vind ik de gameplay geweldig maar aan de andere kant vind ik het een schande hoe klein het spel is.
Capcom heeft zwaar zijn snor gedrukt want het lijkt erop dat ze steeds minder hun best doen om een spel kwalitatief hoogstaand te maken. Blijkbaar heeft er iemand gedacht dat ze na een half jaartje wel lang genoeg aan Dino Crisis 2 hadden gewerkt en dat het spel ook wel goed zou verkopen als het voor de helft klaar was. Tja, en zo krijg je dus een game met een einde van het kaliber 'en toen kwam er een grote olifant met een lange snuit en die blies het verhaaltje uit'. Zomaar, out of the blue neemt het plot een wending en is het spel afgelopen.
De teleurstelling is des te groter omdat deze game zonder meer een topscore had gekregen als het niet zo kort was geweest.



Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9^{0}	9^{0}	9^{5}

- + Roei de dino's uit!
- + Lekker knallen
- − Te kort
- − Geen spanning

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Dino Crisis 2 is veel te kort om een volwaardig spel genoemd te worden. De gameplay is sterk en bloed en ingewanden zijn er in overvloed maar in één middag is het wel bekeken.
BORIS

8^{0}

RISIS 2



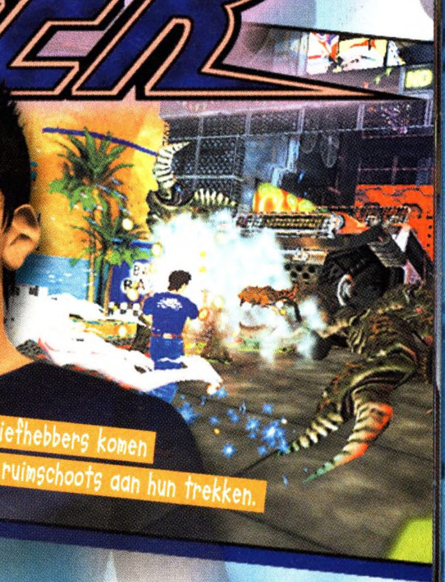


Hulp nodig?
NIEUW TIJDSCHRIFT vol:
tips, trucs, oplossingen, walkthroughs, strategieën en cheat codes
voor PC, PlayStation, PlayStation 2, Nintendo 64, Dreamcast en Game Boy Color
POWER master
VAN DE MAKERS VAN POWER UNLIMITED
PC • PlayStation • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Dreamcast • Game Boy Color
NIEUW
DIABLO II
De complete oplossing
COLIN MCRAE RALLY 2.0
Alle parcours, afstellingen en bonuswagens
PERFECT DARK
De perfecte walkthrough
GRAND PRIX 3
De ideale afstellingen
3D-SHOOTERS
Zo word je echt goed
POKÉMON
Vang ze alle 151
THE SIMS
Doe eens gek!
SPIDER-MAN
Onbeperkt web-surfen
RAYMAN 2
Stap voor stap verder
TOMB RAIDER I, II, III ÉN IV
Nooit meer vast!
MEER DAN 7000
Tips, trucs, oplossingen, walkthroughs, strategieën...
CHEAT CODES
EN NOG 400 GAMES
132 pagina's dik!
www.powermaster.nl
NU overal te koop!

BLUE STINGER

Al maanden geleden speelde ik de Japanse versie van Blue Stinger, die me zwaar tegenviel. Zouden we in Europa met een beter produkt te maken krijgen?





Aktie liefhebbers komen ruimschoots aan hun trekken.

IMPORT BLUES

Toen ik net twee dagen in het trotse bezit was van een Dreamcast, heb ik in een opwelling de Japanse import versie van Blue Stinger gekocht. Dit was zo'n dik half jaar geleden maar ik kan me nog heel goed herinneren dat ik meer dan 200 piek heb uitgegeven aan die onzin, want dat bleek het te zijn.
Blue Stinger werd door de makers aangekondigd alsof het een revolutie in videogames betrof. Niets bleek minder waar; Blue Stinger was een gewone action RPG met een goed verhaal maar zulke belazerde camerastandpunten dat elk gevecht met een eindbaas al bij voorbaat gedoemd was te mislukken.
Nou ja, je snapt dat ik nogal sceptisch tegenover Blue Stinger stond toen het spel eindelijk na veel uitstel in het westen werd aangekondigd.

OPZIENBAREND

Ik dacht dat ik subtiel wraak kon nemen op Blue Stinger maar tot mijn verbazing heeft Activision van de slechte Japanse reviews geleerd en een aantal opzienbarende verbeteringen doorgevoerd.
In de eerste plaats zijn de vaste camerastandpunten als sneeuw voor de zon verdwenen. In plaats daarvan is een zwevende camera geprogrammeerd die altijd zo'n beetje achter de speler blijft hangen. Dit is een hele vooruitgang maar jammer genoeg zijn er nog steeds situaties waarin de camera het laat afweten en ik alleen aan het geschreeuw buiten beeld kon afleiden dat mijn character zojuist de dood had gevonden.
Tot mijn verbazing bleken de verschrikkelijk slechte popie stemmetjes nog precies dezelfde te zijn als in de Japanse versie. Even voor alle duidelijkheid; de Japanse versie was Engels gesproken en kende Japanse ondertitels.
Jammer dat Activision daar niet even wat meer tijd voor heeft uitgetrokken want die stemmen zijn echt erg lullig.

SCHOKKEND

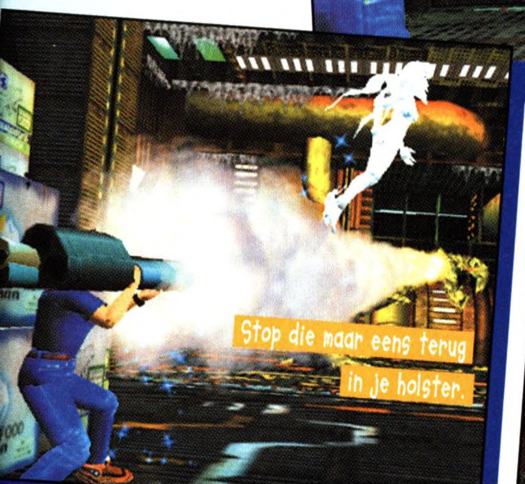
Laten we eens kijken naar wat Blue Stinger allemaal te bieden heeft. Om te beginnen hebben we hier te maken met een super spannend adventure dat grafisch gezien tot de crème de la crème van de Dreamcast behoort. Het verhaal is diep en wordt verteld door middel van schitterend gerenderde FMV sequences. Daarnaast moet ik echt even props geven aan de ontwerper van de angstaanjagende monsters want die mogen er zijn en daar kan zelfs Capcom nog wat van leren.
Het mooie aan Blue Stinger is de manier waarop het plot zich ontrafelt. Het verhaal begint met een paar schokkende gebeurtenissen en een hoofdpersoon die geen flauw idee heeft wat er aan de hand is. Om te overleven zal hij echter snel achter de toedracht van een en ander dienen te komen en terwijl het spel verder gaat, ontdek je een heleboel over de raadsels die ons bestaan nog altijd omsluieren.
Blue Stinger weet een mooie middenweg te vinden tussen adventure en aktie en mede dankzij deze prestatie zul je geen enkele moeite hebben om een kleine week (want zo lang heb je nodig om het de eerste keer uit te spelen) op te offeren aan deze game.
Jammer genoeg kent dit spel naast zijn hoogtepunten ook zijn manco's en als ik ook kijk naar de lessen die niet zijn getrokken uit de fouten van de Japanse versie dan krijg ik toch het idee dat onze versie van Blue Stinger nog een stuk beter had gekund.



Nee, dit zijn geen huisdieren in Japan.



Vraag me niet wat het dan wel is, afknallen die hap.



Stop die maar eens terug in je holster.



Toch gaf die bazooka me een zekerder gevoel.



Oprotten, de voorstelling is uitverkocht!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,9	9,4	7,5

- \+ Goed verhaal
- \+ Veel aktie en spektakel
- \+ Indrukwekkende soundtrack
- − Besturing en camera niet optimaal

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Climax/Activision
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

Blue Stinger is een zeer boeiend, angstaanjagend action adventure. Helaas zijn er toch nog steeds problemen met de besturing en de camera tijdens belangrijke gevechten. Dit is niet cruciaal maar wel heel erg vervelend (en dat kost punten natuurlijk).
BORIS

7,5

CHICKEN RUN

Neem een succesvolle film en maak er een game van luidt een bekend recept van veel producers. Geldt dan ook voor Chicken Run: film top, game flop?

KIPFILET

De kippen in Chicken Run hebben het niet zo naar hun zin op de boerderij; de hele dag eieren schijten en een zeker einde als kipfilet, daar word je niet vrolijk van. Tijd dus voor een ontsnappingsplan. Kip Ginger neemt het voortouw en bedenkt met Max allerlei plannen, van nagemaakte boerinnen tot vuurpijlen en katapulten. Helaas voor Ginger en de kippen gaat dat ontsnappen niet zo makkelijk, ze worden continu in de gaten gehouden door honden en ook de boer zelf loopt regelmatig over het erf heen. Gelukkig heeft Ginger goed gekeken naar Solid Snake en heeft zij zich het sneaken meester gemaakt. Het is dan ook bijzonder grappig om een kip met haar rug langs de muur te zien schuifelen of op haar tenen te zien sneaken. Ook de camerapositie is afgekeken van Metal Gear, deze is schuin boven je gepositioneerd en ook de radar is aanwezig. Op de radar zie je waar de honden lopen en wat hun blikveld is, ook geeft de radar aan wanneer je in de buurt bent van een belangrijk objekt.

ZOEKEN

Doel van de game is er voor zorgen dat alle kippen ontsnappen. Ginger en het brein Max maken de meest vreemde ontsnappingsplannen waarvoor allerlei verschillende materialen nodig zijn. Je moet dus op zoek naar die benodigdheden en hoe verder je komt, hoe meer je van de boerderij ziet. Wat gelukkig niet ontbreekt in de game is de humor. Zo zul je hele weirde kippen tegenkomen, zoals Max met zijn geweldige Schotse accent. Britse humor is iets waar je van moet houden en Chicken Run spant de kroon als het gaat om loze opmerkingen en lachwekkende situaties.
Zo zul je in een van de filmpjes de demonstratie van de katapult zien, waarbij een stuk groente de kip voorstelt. De kip neemt plaats in de katapult en wordt afgevuurd, een doffe klap en een gesplet stuk groente is het resultaat.

FILMPJE!

Een leuke bijkomstigheid zijn de bonusvoorwerpen die verspreid liggen over de boerderij. Zo zul je regelmatig tegen een bonus foto aanlopen, deze kun je bekijken in het kippenhok waar je je avontuur begonnen bent. Ook word je regelmatig beloond met korte video's van de film.
Naast het eigenlijke spel zijn er ook nog enkele bonusspelletjes verstopt. Zo zul je een keer drie kippen moeten voeren om ervoor te zorgen dat ze zo veel mogelijk eieren leggen. Doel is om de eieren te vangen en op deze manier medailles te verdienen. Haal je voor alle bonusspellen een gouden medaille dan unlock je nog meer verrassingen.













Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8.6	7.4	8.3

- + Humor
- + Kippen maken idiote plannen
- + Sneaken
- + Max

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca 1800
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Sterkste punt van Chicken Run is de humor. Een adventure in de vorm van Metal Gear Solid met kippen in de hoofdrol zegt volgens mij al genoeg.
JEROEN

8.4


GA JE ERMEE BELLEN. OF DANSEN.
Met de nieuwe Ericsson A2618s kun je nogal wat. Om te beginnen ziet 'ie er precies uit zoals jij wilt, dankzij de verwisselbare voor- en achtercovers. Daarnaast heeft 'ie een lekker groot display. Ideaal voor het downloaden van plaatjes. En makkelijk bij het schrijven en lezen van sms-jes. Naast alle functies die de A2618s al heeft zijn er ook nog extra (te gekke) accessoires: zoals de Ericsson MP3 speler. Hiermee kun je overal en altijd je favoriete muziek downloaden en afspelen over je telefoon. Zonder een telefoontje te missen trouwens, want als je gebeld wordt hoor je dat meteen. Kortom, met de Ericsson A2618s kun je niet alleen bellen, maar bijvoorbeeld ook dansen. Als je wilt.
MAKE YOURSELF HEARD
ERICSSON

B-17 FLYING FORTRESS

B-17 Flying Fortress is game nummer 4397 die rept over revolutionaire gameplay. Onze ervaring is dat zo'n claim zelden wordt waargemaakt. Toch... soms, heel soms...

NATTE DROOM

Op een aantal zeer betrouwbare flightsim-sites las ik keer op keer hoe veelbelovend B-17 Flying Fortress was en dat het op zeker voor een doorbraak zou gaan zorgen, en voor een doorbraak in het flightsim–genre mag je mij altijd wakker maken. Als er iets ingedut is momenteel, dan zijn het wel de vliegspellen. Allemaal dezelfde shit met steeds iets mooiere graphics. Gaap!

Wat is dan het bijzondere aan B-17 FF, hoor ik jullie vragen. De vrijheid, simpelweg de vrijheid. B-17 FF is voor het flightsim genre wat Operation Flashpoint binnen een jaar voor het tactical shooter genre gaat zijn. Het spel bepaalt niet langer welke rol jij dient te spelen, maar jijzelf. En dat is toch zo'n beetje de natte droom van elke gamer.

TIEN HOOFDROLLEN

In B-17 FF is jouw werkterrein de gelijknamige bommenwerper. Je kent het vliegende fort misschien het best van Hirosjima en Nagasaki. De B-17 speelde daar de twijfelachtige hoofdrol door de atoombom te droppen.

Als je in dit spel gewoon een piloot was geweest, had B-17 FF hoogstens een pagina gekregen; niets nieuws onder de zon immers. B-17 FF zou dan hoogstwaarschijnlijk ook erg saai geweest zijn want als piloot van een B-17 stuur je alleen maar en hoeveel lol kun je beleven als logge, vliegende schietschijf?

Dat had Hasbro gelukkig ook door en gaf ons de vrijheid om door het vliegende fort heen te banjeren. Je leest het goed, je kunt alle tien de bemanningsleden van een B-17 bommenwerper besturen en wel vanuit het first person perspektief.

Voorbeeldje: eerst stijg je op als piloot, vervolgens sla je als een van de vele mitrailleurschutters de Duitse muskieten van je af en eenmaal bij het doel aangekomen, laat je de man verantwoordelijk voor het werpen van de bommen... de bommen werpen. Klinkt simpel en het is simpel.

DODELIJK GOEDJE

De vrijheid zorgt er voor dat B-17 FF een verzameling aan genres is geworden. Echt vliegen kan in de cockpit en ik kan je verzekeren dat het besturen van een B-17 iets anders is als het vliegen in een straaljager. De kist is zo wendbaar als een hoogzwanger nijlpaard en een ideaal doelwit voor de Luftwaffe.

Als je meer van knallen houdt, neem je plaats achter een van de mitrailleurs die zich echt overal in het vliegtuig bevinden: voor, achter, onder, boven... Ook hier moet je flink je best doen, de mitrailleurs hebben maar een beperkte draaicirkel, waardoor de wendbare Duitse jagers binnen de kortste keren buiten je bereik zijn.



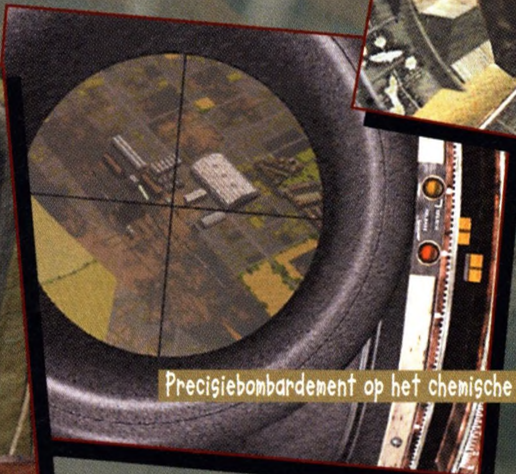
Waar zijn die Flying Doctors als je ze nodig hebt?!



Fly-by shooting.



Aaah, frisse lucht.



Precisiebombardement op het chemische toilet.

Het leukste in B-17 is echter om alle rollen tegelijk te spelen. Zolang er geen vuiltje aan de lucht is, blijf je lekker in de stoel van de piloot zitten, maar zodra de Duitsers opduiken, switch je razendsnel tussen de diverse mitrailleurposities.
De aktie in de 25 missies wordt dan behoorlijk heftig. De AI neemt de andere negen posities naadloos over en waarschuwt je steeds als er een nieuwe aanvalsgolf komt en dus vliegen de kreten door de B-17 heen. Gelukkig is er ondertiteling want het geraas van de motoren, het geratel van de mitrailleurs en het inslaan van de kogels zorgen voor een teringherrie.

STOER DOEN

B-17 FF is realistisch in zoverre dat de sound van de B-17, de missies en de bommenwerpers natuurgetrouw weergegeven zijn. De B-17 was een van de weinige bommenwerpers waarvan de helft afgeknald kon worden, zonder dat het problemen bij het vliegen veroorzaakte. Dus ga niet stoer proberen om heelhuids de basis te halen, want dat lukte zelfs de beste piloot in WO II niet. De B-17 was een schietschijf en het ging erom de schade zo beperkt mogelijk te houden.
Om dat te bereiken vloog er meestal een escorte van jagers mee, en laat Hasbro jou nu ook de mogelijkheid geven om die kisten ook te bemannen. Zelfs de Duitse vliegtuigen zijn bemanbaar!

WAARSCHUWING

Mogelijkheden kent B-27 dus genoeg en met de aktie zit het ook goed. Als ik je vervolgens vertel dat de beelden prachtig zijn en het spel veel gevoel voor detail kent, dan klinkt dat als een dikke negen. Ja toch?
Helaas niet; ik kon me gewoon niet over een aantal minpunten heen zetten.
Eerst is daar de kanttekening dat B-17 FF een hele zware PC nodig heeft. Wil je B-17 FF spelen met alle toeters en bellen (van harte aanbevolen), dan heb je een Pentium 400 met 256 Mb nodig wat voor veel gamers niet is weggelegd.
Het eerste punt van kritiek is de interface. Om te switchen tussen verschillende mogelijkheden (bijvoorbeeld de bemanning) heeft Hasbro gekozen voor een pop-up strook die verschijnt als je de cursor aan de zijkant van het scherm plaatst. Dit levert een hoop gekloot op, aangezien je eerst de joystick moet loslaten, de muis moet grijpen en vervolgens de cursor op precies de goede plek moet plaatsen. Doe je dit niet, dan is het menuutje ook meteen weer pleite. Je kunt de diverse menu's natuurlijk onder knoppen of toetsen zetten, maar als default systeem vind ik het niet lekker werken.

WIE SPEELT DIT?

Ten tweede is de gameplay bijzonder lastig. In het heetst van de strijd dien je bijvoorbeeld razendsnel van positie te wisselen en voor je door hebt waar je de cursor moet plaatsen of op welke knop je moet drukken, is het vaak te laat en heb je een lading lood in je bast.
Het derde punt van kritiek is misschien wel de meest dodelijke voor dit spel. Want voor welke doelgroep is deze game bedoeld? Eerlijk gezegd weet ik dat niet. De echte hardcore piloot zal te weinig voldoening krijgen bij het vliegen, daarvoor zijn de cockpitfunkties te basic en de mogelijkheden te klein, de echte knalfanaat gooit er na een paar uur Duitsers neerhalen ook het bijltje bij neer en voor de warsim fanaat biedt het spel te weinig strategie.
Het is de combinatie van mogelijkheden in B-17 FF die je moet bevallen, anders zal dit spel snel te saai worden.


Als vliegen op de stront.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	9,0	8,3

- \+ Totale vrijheid
- \+ Vette aktie
- \+ Bommen droppen
- − Voor wie bedoeld?

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Systeemeisen: Pentium 300, (minimaal) 128 Mb
Fabrikant: Hasbro
Distributeur: Hasbro
Tel: 030-2809600

B-17 Flying Fortress biedt inderdaad revolutionaire gameplay. De vrijheid is echt fantastisch. Maar voor wie is dit spel nu bedoeld? Immers, als je van alles een beetje neemt, is het geheel vaak ondermaats. Nu, zo bont maakt deze sim het niet, maar hardcore vliegfans, shooterfreaks en warsimmers zullen mogelijk net niet aan hun trekken komen.
J.J.

8,5


Routinevluchtje.




Tja, in Engeland vliegen we links.


Dat wordt lastig straks bij de APK.


Jongens, er zit toch niet iemand stiekem te roken hè?



Er zijn momenten dat je blij bent dat politieagenten niet voor een geintje in zijn, want als het aan de productmanager van Infogrames had gelegen, was ik onlangs geboeid en wel in een politiebusje afgevoerd...

BOEIEN!

Productmanagers doen van alles om hun produkt onder de aandacht van de pers te brengen. En ik zal zijn naam niet noemen, maar Bart van Infogrames had het leuke idee mij door twee politieagenten op te laten halen van het werk, ter plekke te laten boeien en met loeiende sirene in een busje af te voeren. Na enige tijd in de cel te hebben doorgebracht, zou hij komen opdagen en vertellen dat het om de presentatie van Driver 2 ging. Gelukkig maar dus dat de politie niet meewerkt aan dit soort grappen, want al je collega's achteraf overtuigen dat het 'slechts' om een publiciteitstunt ging was een kansloze aktie geweest. Laat staan wat ik ondertussen in die cel al allemaal had opgebiecht!

STOP, UNDERCOVER COP!

Anyway, Driver 2! Tanner is back on the streets en ik ben zwaar onder de indruk van deze sequel. Niets wijst erop dat men hier even snel heeft willen cashen, zoals we wel eens bij andere grote titels hebben gezien. Nee, Martin Edmonson verdubbelde zijn team ontwikkelaars en bedacht daadwerkelijk een aantal nieuwe features die zijn spel op een nog hoger niveau hebben gebracht. Verreweg de meest slimme move is dat undercover cop Tanner nu ook uit de wagen kan. Je kunt op vrijwel elk gewenst moment de wagen stilzetten, uitstappen en bezit nemen van een willekeurig ander voertuig. Niet alleen personenwagens, maar ook pick-ups, vrachtwagens en bussen.
Je kunt stilstaande wagens pakken, maar ook die mooie bolide die je in je achteruitkijkspiegel hebt gezien. Je trapt gewoon op je rem, wacht tot de wagen achter je stil staat, rent naar het portier en rukt de bestuurder eruit.

JOYRIDEN

En dan begin je langzaam de kick van het joyriden te ervaren. Zelfs de gewone 'Take a Ride' optie is opeens een feest van wagens jatten, afraggen en weer een nieuwe zoeken. Je speurt de straten af naar mooie bolides, blokkeert ze en hoppetta daar ga je weer.
Na uren cruisen ontdekte ik nog steeds nieuwe wagens en stuk voor stuk hebben ze een andere handling. De ene stuurt lichter, de andere trekt weer sneller op en met bijvoorbeeld de draaicirkel van een bus valt niet te spotten.
Het soort wagens hangt er weer vanaf of je in Chicago, Havana, Las Vegas of Rio bent maar een ding hebben ze allemaal gemeen, ze komen allemaal uit de seventies.

SCHEUREN

Je zult je misschien afvragen of Tanner buiten de wagens niet overreden kan worden.

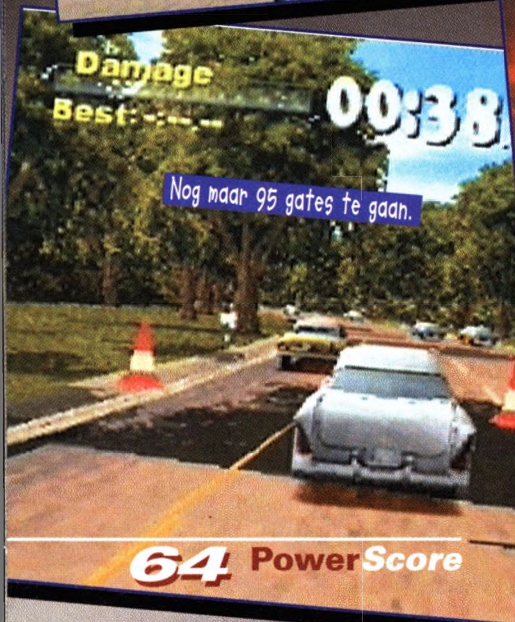


Moeten jullie mij hebben of zo?



Gha! De vlag voor zijn neus weggekaapt.


Hij heeft zeker een kleintje.



Nog maar 95 gates te gaan.


Even blokkeren en kiezen maar.



Zal ik een briefje achterlaten?

Nee, zelfs als hij midden op de snelweg zijn auto verlaat, weet nog iedereen te stoppen of hem te ontwijken. Niet echt realistisch, maar anders zou deze optie waarschijnlijk onmogelijk zijn geworden.
Het enige moment dat hij trouwens niet uit de wagen kan, is wanneer je zogenaamde felony hebt, wanneer de smerissen achter je reet aan zitten dus. Van Tanner zelf en zijn activiteiten als voetganger moet je je trouwens niet te veel voorstellen. Het is wel tof dat hij vanuit de first person view met behulp van de analoge sticks volledig om zich heen kan kijken, maar verder oogt hij wat stijfjes en kan ie niet veel meer dan rennen en dingen aktiveren.
Voor mij persoonlijk kon dat de pret echter niet drukken, want de nadruk moet niet op springen of schieten, maar op scheuren liggen.

OOGSTRELEND

Er worden natuurlijk heus wel wat kerels van lood voorzien, zei het in de cut-scenes. Heb je er daarvan een paar gezien, dan weet je gelijk waar die andere helft van het team mee bezig is geweest. In één woord oogstrelend en voor degenen die zich nog de cut-scenes uit de originele Driver kunnen herinneren in twee woorden, veeeel beter!
Die rokerige sfeer van de onderwereld dwarrelt bijna je monitor uit en de dialogen dragen goed bij aan het verhaal, dat nu trouwens lineair is. Tanner moet in deze sequel werderom een bende infiltreren en ditmaal wordt hij de wheelman van drugsbaron Solomon Caine.
Doel is Caine´s corrupte boekhouder Pink Lenny uit handen van Cain´s grootste rivaal Alvara Vasquez te krijgen. Zo kan Tanner twee vliegen in één klap slaan, namelijk voorkomen dat er een bloederige bendeoorlog uitbreekt en tegelijkertijd Lenny aan de FBI uitleveren. In dit alles wordt hij trouwens bijgestaan door zijn nieuwe sidekick Tobias Jones, een kerel waar duidelijk niet mee te spotten valt!

CAPTURE THE FLAG

Het enige wat echt aan het origineel ontbrak was een Multiplayer mode en ik kan je meededelen dat er in deel 2 maar liefst vijf multiplayer games aanwezig zijn: de bekende Take a Ride (gezellig met z'n tweetjes cruisen), Gate Racing (binnen een bepaalde tijd door zoveel mogelijk poortjes scheuren), Cops 'n' Robbers (de een zit de ander achterna), Checkpoint Race (wie ze het eerste allemaal heeft gehad) en, jawel, Capture the Flag.
Deze laatste optie is werkelijk fantastisch! Je start allebei vanaf een bepaalde lokatie, je basis, en moet zo snel mogelijk de vlag zien te pakken. Waar deze vlag zich bevindt, zie je op je kaart. Heb je de vlag te pakken, dan is het zo snel mogelijk weer terug naar je basis, want pas dan scoor je punten.
Maar nu komt het, heeft de ander de vlag, dan kun jij die alsnog te pakken krijgen door tegen zijn wagen te rammen. Zodra je zijn wagen raakt, heb jij de vlag en zijn de rollen omgedraaid. Echt onwijs tof en super verslavend!

TE VEEL

Het enige jammere is dat de multiplayer races in kleinere gebieden en zonder ander verkeer plaatsvinden. Een typisch geval van overmacht volgens Edmonson, want het probleem moet in dit geval bij de PlayStation zelf gezocht worden. Het zou de oude bak allemaal te veel worden.
Ik vroeg dan ook direkt naar eventuele PlayStation 2 of Xbox aspiraties maar daar wilde hij nog weinig over zeggen. Gezien zijn frustraties over de beperkingen waar hij mee te maken heeft gehad, lijkt het mij echter een duidelijke zaak. Tot die tijd heb zul je echter je handen vol hebben aan deze ongelooflijk coole game. Werkelijk petje af voor Reflections!

Power RAPPORT

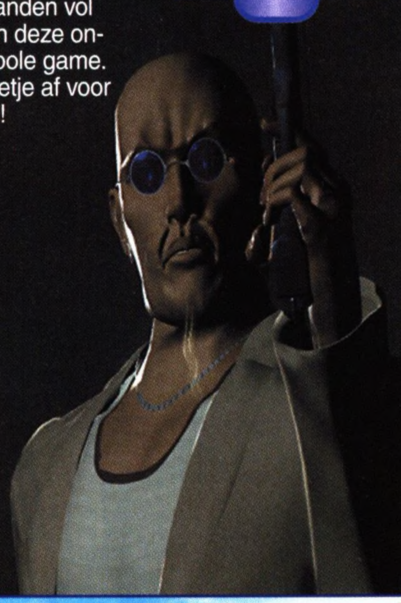
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,0	8,5	10

+ Wagens jatten
+ Multiplayer
+ Curved roads
+ Scheurt heerlijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Reflections
Distributeur: Infogrames
Tel: 040- 2393555

Ik had nog wel uren door kunnen gaan over alle nieuwe features maar één ding staat centraal, als je het voor elkaar krijgt een reeds bestaande super game op zoveel punten te vemieuwen en te verbeteren, doe je iets ongelooflijk goed!
NIELS

9,5



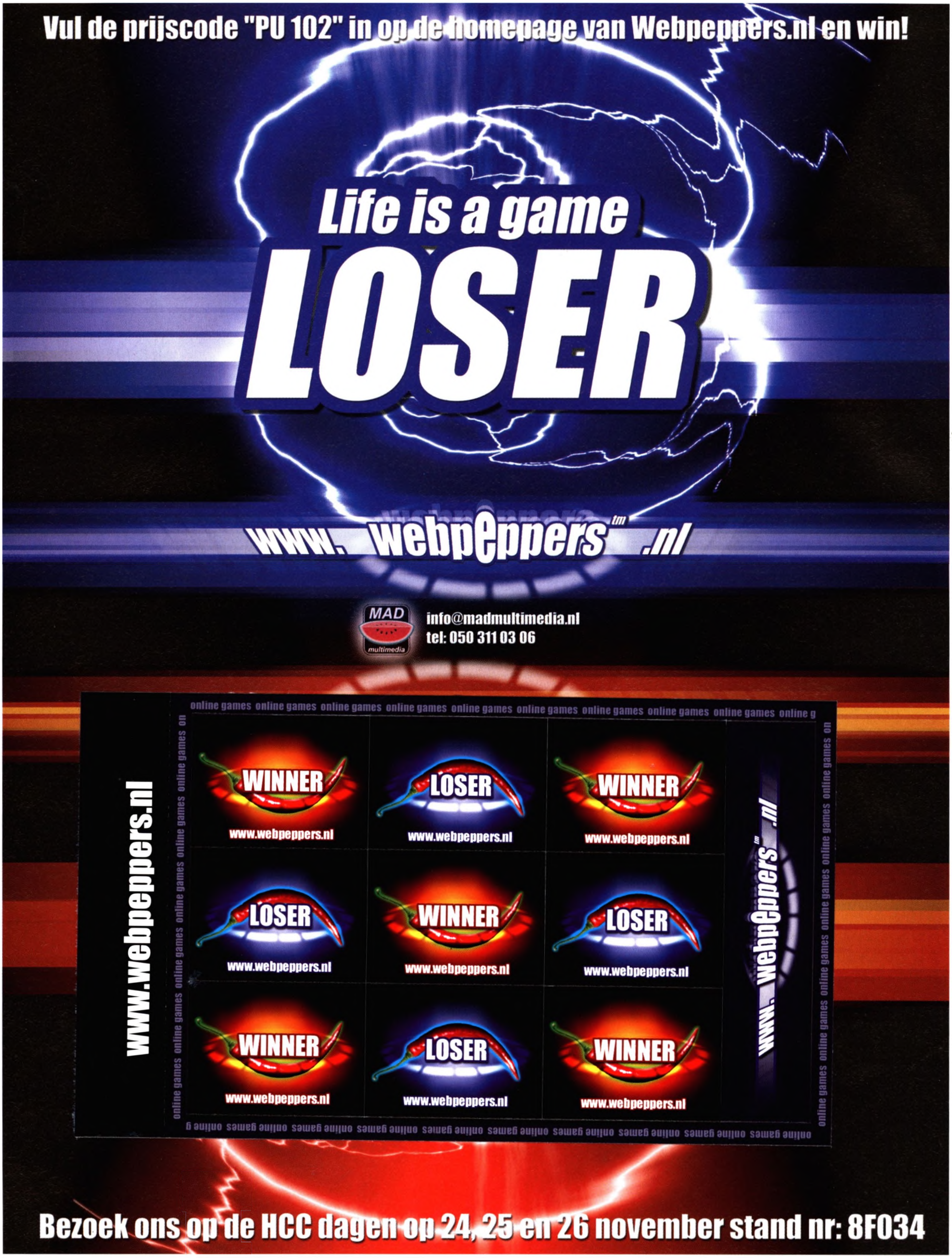











Vul de prijscode "PU 102" in op de homepage van Webpeppers.nl en win!
Life is a game
LOSER
www.webpeppers.nl
info@madmultimedia.nl
tel: 050 311 03 06
MAD multimedia
www.webpeppers.nl
online games
WINNER
LOSER
www.webpeppers.nl
Bezoek ons op de HCC dagen op 24, 25 en 26 november stand nr: 8F034

Fantavision

Eindelijk eens een titel voor de PS2 die geheel nieuw is. In Fantavision gaan we spelen met vuurwerk.



Klassiekers.



Als dat geen driedubbele DaisyChain is, weet ik 't ook niet meer.



Hé, bedenk zelf eens wat!



Ooooooooooooooh!

TE MAKKELIJK

Er wordt, vind ik, te makkelijk gedacht door de bedrijven die voor de PS2 games ontwikkelen. In de meeste gevallen komen ze met games op de proppen die niets meer zijn dan dezelfde games als voor de PSX alleen dan een beetje mooier (vooral de verpakking). Sorry maar daar heb ik die dure 128-bitter niet voor.
Gelukkig is Fantavision wèl een nieuwe game, en nog origineel ook. Jij bent de man achter de knoppen die voor de meest indrukwekkende vuurwerkshows zorgt. Het is zaak dat je combinaties maakt van de afgeschoten vuurpijlen en als jij vindt dat het tijd is om alles uit elkaar te laten spatten, druk je op de knop.
Dat kan verschrikkelijk mooie kleurenexplosies tot gevolg hebben want hoe meer pijlen je aan elkaar linkt, des te groter zullen de explosies zijn en hoe groter en mooier het er uitziet, hoe hoger de waardering van je fans. En die fans zorgen ervoor dat jij meer tijd krijgt om de pijlen te linken.

KLEUREN

Niet alle pijlen zijn met elkaar te linken. Je kan alleen de pijlen met dezelfde kleur aan elkaar koppelen, daarbij kan je met behulp van de regenboog pijl overspringen op een andere kleur. Dan krijg je bijvoorbeeld de volgende kleurencombinatie: twee blauwe, een regenboog en een groene pijl.
Verschillende combinaties van verschillende kleuren leveren weer nieuwe nog mooiere explosies op en dat vindt het publiek weer fantastisch en dat levert weer extra tijd en punten op.
Ook is het zo dat wanneer je een pijl tot ontploffing brengt, een andere pijl van dezelfde kleur eveneens explodeert als hij in aanraking komt met de vonken van de ontplofte vuurpijl. Het klink weer allemaal lekker logisch, maar probeer zelf maar eens Pokémon aan iemand uit te leggen zonder dat je het aan het spelen bent.

BATTLE

Gelukkig hebben ze bij Sony niet dezelfde fout gemaakt als bij de Japanse versie van Fantavision. De Europese versie heeft namelijk wèl een Two Player mode en die is dope. Het heeft helaas niet het pestgehalte van Tetris of Bust-a-Move maar het ziet er zeker funnie uit.
Je speelt in een splitscreen en het gaat er om wie als eerste de vastgestelde punten heeft gehaald. Die grens kan je zelf instellen van 100 tot 999 punten en ik kan je verzekeren dat het een chaos op je tv gaat worden met al die vuurpijlen.
Je kan elkaar op twee manieren dwars zitten en dat is door ikonen te laten ontploffen zodat jouw speelveld groter wordt of wordt omgedraaid, jij krijgt dan de pijlen van je buurman.

ORIGINEEL

Ik kan moeilijk wat over de graphics zeggen omdat van deze game omdat het niet echt om de graphics gaat, wel kan ik zeggen dat het vuurwerk er zeer spectaculair uitziet en dat je heel wat fun kan beleven, met name in de Two Player mode.
Met de speelbaarheid zit het wel snor, simplistisch is namelijk het goede woord. Je gebruikt de analoge stik om de vuurpijlen op te zoeken en met X selekteer je ze en met O breng je ze tot ontploffing.
Simpel én origineel dus.



Dat linken kan link worden.

Power RAPPORT

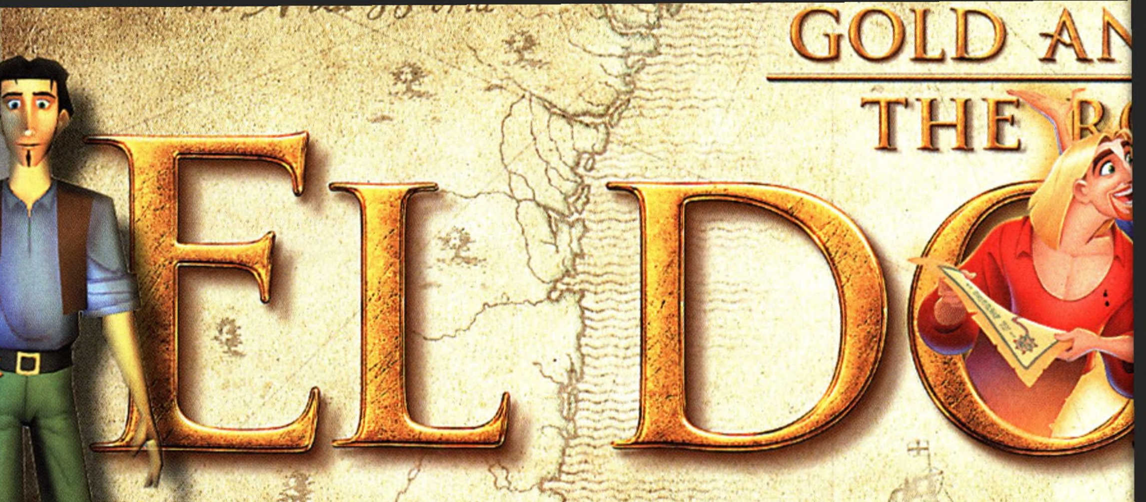
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,0	8,0	8,2

+ Vuurwerk
+ Simpel
+ Verslavend
+ Vette Two Player mode

PLAYSTATION2
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca 2700
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 030-6250720

Geen must have maar wel een even verslavende als grappige game. Vooral de Two Player mode krijgt van mij een pluim.
JEROEN

8,1



Nee, dit is geen simgame over een familiepark waar je huisjes moet verhuren en gasten moet entertainen (dan ben je in de war met Gran Dorado) maar een adventure gebaseerd op de nieuwste animatiefilm van Dreamworks Interactive.



Paalklimmen blijft een vreemde sport. Zo met je kruis langs een harde balk vol splinters.



De hink-schildstap-sprong.



Nee braaf beest, ik heb Sinterklaas ook niet gezien.



Ik denk dat die sleutels daar niet voor niets hangen.

GEHEIMZINNIG

El Dorado is volgens de overlevering een oude, mysterieuze indianenstad in Zuid-Amerika. Met name ten tijde van Columbus zou de Spaanse overheid verschillende expedities hebben opgezet om die geheimzinnige stad te vinden. El Dorado betekent namelijk stad van goud. De tempels en huizen zouden bekleed zijn met blinkend goud en de schatten van de Indianen zouden van ongekende waarde zijn. De Spanjaarden hebben flink huisgehouden in Zuid-Amerika maar de stad is natuurlijk nooit gevonden. Daarmee past El Dorado in het rijtje van Atlantis, de Toren van Babel en de Heilige Graal. Spannend? Jazeker en ideaal om een film van te maken. Een tekenfilm in dit geval van Dreamworks Interactive. En als er een spannende avonturenfilm is, dan komen de spinoff games vanzelf. Besprak Game Boy koning Bjørn de GBC versie al in het septembernummer, nu is het tijd voor de PC versie!

DUO

De game volgt globaal de lijn van de tekenfilm. Het verhaal van El Dorado wordt verteld door de helden Miguel en Tulio. Miguel is de sterke mannetjesputter, terwijl Tulio de slimmerik en de lenigheid zelve is.
De twee avonturiers verdienen geld met schijngevechten op diverse markten maar worden gezocht door justitie. Daarnaast gaan de zaken niet echt goed en zijn Miguel en Tulio altijd wel in voor wat avontuur. Via via komen ze achter het bestaan van El Dorado en met name Miguel ziet zichzelf al baden in goud en juwelen.

AMBIANCE

Het spel is opgedeeld in verschillende levels, afgewisseld met ingame filmpjes en beelden uit de film. De film zou trouwens zo uit de Disney Studio's kunnen komen en doet daar dus ook zeker niet voor onder.
Die cartoonsfeer wordt in de game goed behouden. De achtergronden zien er prachtig uit en hebben mooie lichteffekten. Zo beland je op een gegeven moment in het ruim van een schip, terwijl de schaduwen meedeinen op de golven. Hierdoor krijg je dus echt het gevoel op volle zee te zitten. Ook flikkerende kaarsen, zonnestralen en borrelende lava zorgen voor de nodige ambiance. Jammer genoeg zijn de karakters - zowel de



D GLORY
D TO
RADO



Nog tien rondjes en ik ben weer helemaal in shape.

helden als alle andere personages - flink kartelig en een stukje slordiger uitgewerkt dan het mooie artwork van de omgevingen. Hierdoor krijg je het gevoel dat je in een statische omgeving rondloopt. Dat wordt nog eens versterkt doordat je karakters echt heel duidelijk 'gestuurd worden' door de ruimte. Ze kunnen een bepaald pad afleggen maar bonzen vaak tegen een onzichtbare muur. Het (vaste) camerawerk zorgt wel weer voor een fraai filmisch sfeertje; elke keer als je een nieuw 'scherm' inloopt, is de invalshoek weer anders, net wat het beste is voor de situatie.

WISSELING VAN DE WACHT

Het leuke is dat je zowel met Tulio als Miguel speelt en je voortdurend tussen die twee knapen wisselt. Soms gaat dat automatisch en bestuur je opeens de ander, de ene keer is Tulio namelijk de man for the job en de ander keer kan Miguel beter het raadsel oplossen.
Soms moet je samen puzzels oplossen en kun je naar eigen inzicht heen en weer switchen. Ook komt het tijdens het spelen geregeld voor dat je opeens de stem van een van de twee hoort; beide helden vertellen namelijk de avonturen die jij speelt in flashbacks en beiden proberen zo stoer mogelijk over te komen. Deze onderbrekingen van de vertellers zijn erg grappig. Ook ín de game lopen Miguel en Tulio elkaar de hele tijd af te bluffen, terwijl ze toch ook niet zonder elkaar kunnen.
Verwacht overigens geen tranen met tuiten van het lachen, rollebollen over de vloer of dagen buikkramp; het is allemaal brave humor voor de hele familie. Een glimlachje, af en toe een grijns maar met name een ontspannen gevoel en mooie plaatjes, dat is wat je ervaart bij deze game.

PUZZELS

Minpuntje aan deze game is de lage moeilijkheidsgraad. Aangezien je alles met het toetsenbord speelt, kun je nergens op klikken; je personage kijkt naar de voorwerpen die je kunt oppakken of waar je wat mee kan doen (gejat van Grim Fandango) en die lichten bovendien ook nog eens knipperend op; niet te missen dus. Bovendien zul je niet echt veel voorwerpen verzamelen in je inventory dus ligt het altijd erg voor de hand wat je moet doen.
Relatief eenvoudig zijn ook de platformelementen (spring van steen naar steen) en de raadsels zijn altijd beperkt tot een of twee lokaties waardoor je weet dat de oplossing ergens in de buurt moet liggen. Echte hersenkrakers ben ik niet tegengekomen.
Met een beetje goede wil, moet je deze game dan ook binnen één of twee dagen uit kunnen spelen en dat is toch wel wat aan de korte kant. Maar ja, de game is dan ook bedoeld voor de wat jongere gamer.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8^5	7^0	7^5

+ Sfeervolle graphics
+ Switchen van personages
− Te kort
− Erg makkelijke puzzels

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Systeemeisen: P233, 32 Mb, 400 Mb schijfruimte
Fabrikant: Revolution/ Dreamworks
Distributeur: Ubi Soft
Tel: 035-5288807

El Dorado is een leuke adventure die de tekenfilm eer aan doet maar die voor de doorgewinterde gamer een tikkeltje te makkelijk en te kort is. Voor de jongere spelers een zeer geschikte game.
JAN

7^9



Op de markt is je Peseta een daalder waard.


ik
vrij
veilig
óók op vakantie
IK VRIJ VEILIG
óók op vakantie!


Jij gaat het maken! Cd-boekjes, magazines, advertenties, folders, logo's, kranten, boeken, verpakkingen en mega-billboards!
Jij gaat het maken
Als je kiest voor de Grafimedia-branche
Jij gaat het maken! Als je nu het informatieboekje 'G-KRACHT: in 5 minuten door de Grafimedia-branche' aanvraagt!
Jij gaat het maken! Als drukker, digitale tovenaar, drukwerkvoorbereider, graphic designer of productiemanager!
Jij gaat het maken! Met een high-tech opleiding, waarbij het zelfs mogelijk is dat je direct al salaris ontvangt.
Jij gaat het maken! In het centrum van de moderne hyper-cyber-informatiemaatschappij: de Grafimedia-branche, een van de meest toekomstgerichte bedrijfstakken. Die voor jou de opleiding heeft die precies past bij jou, je mogelijkheden, je talent en je interesses. Plus nog eens talloze banen met uitstekende en vooral ook gevarieerde toekomst- en doorgroeimogelijkheden! Bel vandaag nog 0900 – 445 55 55 of surf naar www.gkracht.nl !
De Grafimedia-branche geeft je toekomst
GKRACHT
WWW.GKRACHT.NL
of bel 0900 - 445 55 55

PROJ IGI



Wat krijg je als je Metal Gear Solid, Thief en Delta Force door elkaar roert? Een bruisende cocktail waarin aktie en stealth hand in gaan. De naam? Project IGI.

SCANDINAVIË IS LOS!

Noorwegen, Zweden, Denemarken en Finland zijn goed bezig Scandinavië op de kaart te zetten als het gaat om het ontwikkelen van inventieve spellen. Hitman, Ground Control en Max Payne zijn allemaal door Scandinavische gamedevelopers gemaakt. Zo ook het geval met Project IGI dat duidelijk geïnspireerd is op Delta Force en spy shooters.
Hoe dan ook, in Project IGI duik je in de rol van een ex-SAS lid die 'freelance' spionageopdrachten uitvoert voor zowel het Britse als het Amerikaanse leger. Uitgerust met de allernieuwste technische snufjes, zoals een laptop met satellietverbinding, moet je de plannen dwarsbomen van een geflipte KGB kolonel. Deze blackmailt de Russische regering voor een bedrag van 100 miljoen dollar en dreigt Europa in nucleaire as te leggen. De maniak heeft namelijk een aantal kernkoppen in handen en dreigt die los te laten als hij zijn geld niet krijgt.
Dat kan natuurlijk niet en je mag voor de zoveelste keer de wereld gaan redden en dat wordt deze keer een hele kluif.

ZOOM IT BABY!

Project IGI maakt gebruik van een verbeterde flightsim engine waardoor het enorme outdoor omgevingen kan realiseren. Denk aan Delta Force maar dan in één keer goed. Oké, het is nog steeds geen Unreal of Quake III maar dat maakt hier niet uit.
Waar Delta Force II toch duidelijk grafisch steekjes liet vallen, ben ik onder de indruk van IGI; geen pop-ups of gebouwen die vanuit het niets opeens opdoemen. Alles wat je kunt zien, is er. De maps zijn enorm open en uitgebreid en je zult echt flinke einden moeten kruipen en rennen om van A naar B te komen.
Zo kom je in de derde missie bij een basis die je al vanaf de top van een berg kunt zien liggen. Ik pakte mijn digitale verrekijker met zoomfunktie en kon zo de hele basis verkennen. En met inzoomfunktie bedoel ik ook echt inzoomen, prachtig gewoon.
Dit geldt ook voor de sniperrifle. Soms klim je bovenin een guardtower en dan 'toren' je echt boven de basis uit. Als je dan een snipergun hebt bemachtigd, is het prijsschieten! Je kunt zo ver inzoomen dat sommige mannetjes - die een halve kilometer verwijderd zijn - via de scopelens opeens levensgroot dichtbij gehaald kunnen worden en vervolgens met één schot naar de eeuwige jachtvelden geknald.

AKTIE-REAKTIE

Knallen is echter niet altijd de beste manier. Sterker, de nadruk bij Project IGI ligt duidelijk op stealth en sneaken. Ten eerste hangen overal veiligheidscamera's en word je door die vervelende dingen te lang gespot, dan gaat het alarm af. Dat heeft weer als gevolg dat er meteen versterking aankomt in de vorm van elitesoldaten en die hebben gemene guns bij zich!
Soms kan het zelfs gebeuren dat er een helikopter wordt ingezet als je teveel lawaai en slachtoffers maakt en van zo'n dikke mitrailleur win je nooit. Sluipen en ongezien blijven is dus de beste manier. Vijanden achter een muurtje neerleggen of met een demper is ook een optie; zolang niemand het maar ziet of hoort.
Dit alles verhoogt het realiteitsgehalte aanmerkelijk want als een soort Superman kogels met je tanden opvangen is er niet bij. Ook healthpacks en extra ammo zijn niet of nauwelijks aanwezig. Je moet het doen met je beginuitrusting en de wapens die je van je tegenstanders ontvreemdt.
Oppassen dus; een paar goed gemikte vijandelijke schoten en je bent lek. En vooralsnog kon ik nergens saven tijdens de missies en moest ik soms weer helemaal opnieuw beginnen. Voor de echte doorzetters dus.

SATTELIET

Je wordt als spy natuurlijk niet met lege handen op pad gestuurd. Diverse wapens behoren tot je uitrusting waarvan de snipergun vermoedelijk iedereen z'n favoriet zal zijn.
Wat echt een super handig hebbedingtje blijkt, is je minilaptop met satellietverbinding. Iedere keer als je op de 'C'–knop ramt, krijg je een map van de omgeving waarbij je tot drie niveau's kunt inzoomen. Zo kun je goed zien waar je moet zijn en waar guards rondlopen die je met het blote oog nog niet hebt kunnen spotten. Ook veiligheidcamera's worden via de satellietmap mooi in beeld gebracht en door ze aan te klikken kun je hun bereik zien.
Onmisbaar dus die map, zeker omdat je op die manier ook een wachtroute van een guard kunt checken en timen om zo ongezien van de ene naar de andere lokatie te spurten.

AKTIE-REAKTIE 2

De AI van bewakers en soldaten is redelijk goed. Soms was ik ergens aan het kruipen en werd opeens beschoten; bleek dat er een guard vanaf een uitkijktoren met een snipergun op mij stond te knallen. Ze houden dus echt de omgeving in de gaten, in plaats van maar een beetje dom voorgeprogrammeerd rond te lopen.
Ook de reakties in een vuurgevecht zijn goed. Soms duiken ze naar de grond, rennen ze weg om versterking te halen of zoeken ze dekking achter objekten. Pathfinding was ook meestal goed. Wat ik wel raar



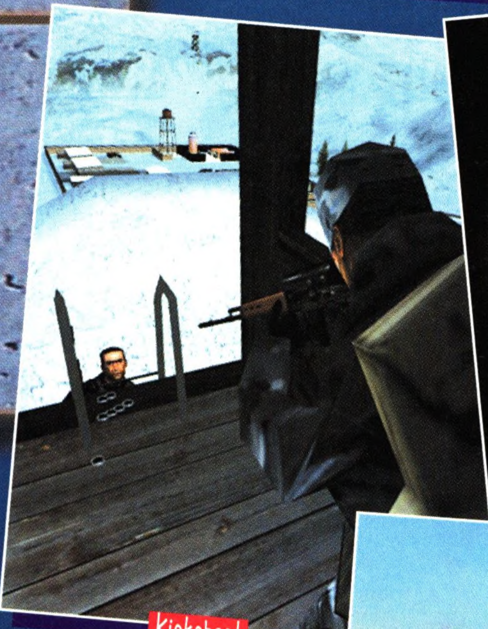
vind, is het feit dat de guards goed reageren op alarmgerinkel, maar als ik een camera kapot knal hoort niemand dat, dan komt er niet iemand aangerend. Nou ja, je kan niet alles hebben moet je maar denken.

Overigens, als je op guards schiet, zullen ze niet zo maar neergaan. Een hoofdschot is natuurlijk het beste, maar raak je ze in de armen of benen, dan verwond je ze en kunnen ze alsnog terug schieten.

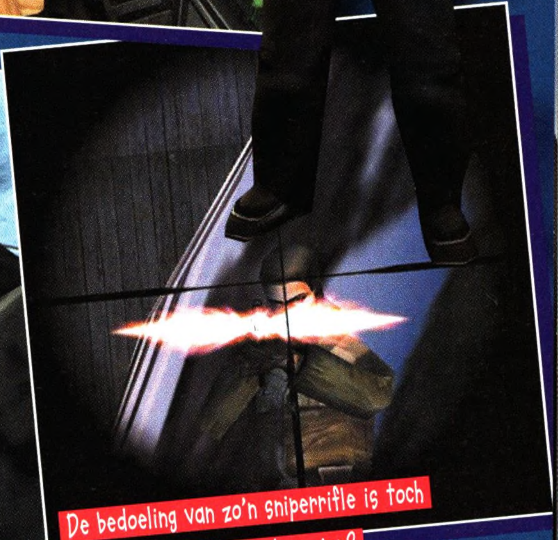
Het schieten zelf is best lastig omdat de meeste guns een terugslag hebben en je vizier dus steeds omhoog trilt. Net als in real life.



Hallo schat, ik ben weer thuis!



Kiekeboe!



De bedoeling van zo'n sniperrifle is toch dat hij mij niet kan zien?



Er is alarm geslagen! Gevolg: een bataljon security guards.



Tja, het is nu eenmaal OORlog.



Hallo meneer de surviveler, waar zijn we nou helemaal mee bezig?



Even naar het Powerweb surfen.



Heb je ook je buik vol van al dat geweld?



Delta Force, eat your heart out.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9.0	8.5	8.6

- \+ Sneaken en knallen
- \+ Mega maps
- \+ Spy goodies
- − Niet saven tijdens missies

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 300
64 Mb
Fabrikant: Innerloop/ Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Project IGI is een aktievolle, vernuftige en pittige thinking shooter geworden. Men heeft goed gekeken naar de sterkste games in dit genre en daar een behoorlijk dosis realiteit doorheen gemixt. Een verrassend toppertje!
JAN

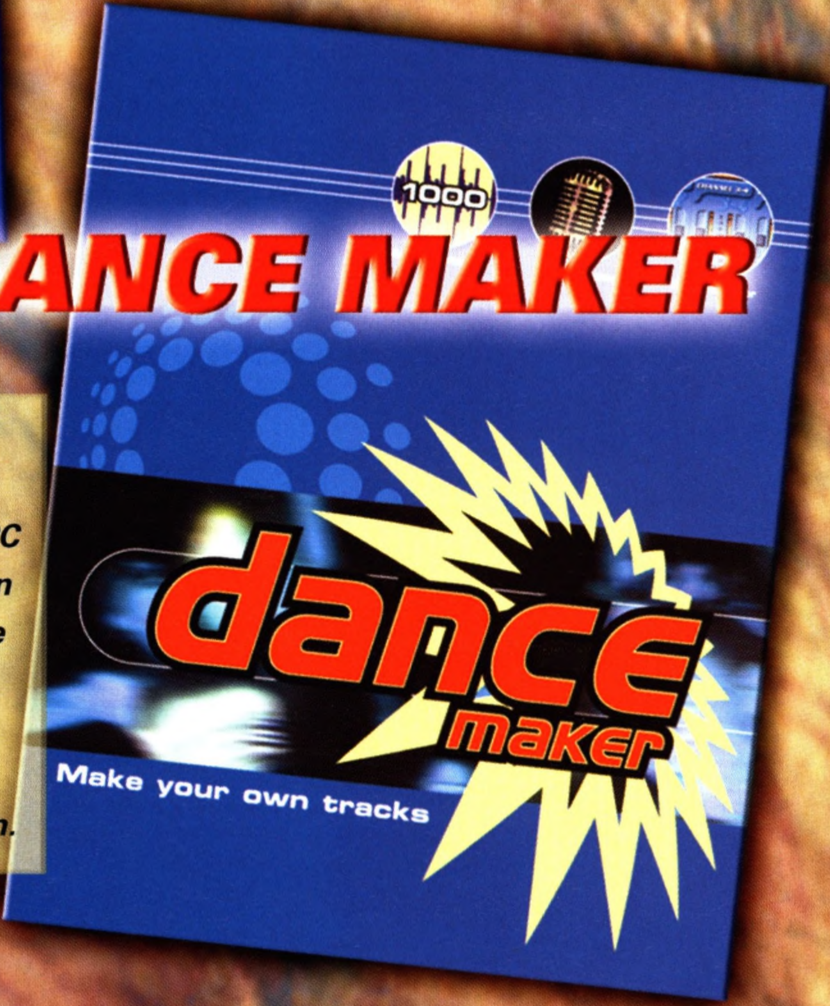
8.8

GRATIS POWER MASTER



Power Master vol: tips, trucs, oplossingen, walkthroughs, strategieën en cheat codes voor PC, PlayStation, PlayStation 2, Nintendo 64, Dreamcast en Game Boy Color

OF MAGIX DANCE MAKER



Met de Magix Dance Maker maak je simpel je eigen 'dance' hits op de PC met behulp van meer dan 1000 dance, trance, house en hip-hop samples. Daarnaast is het ook mogelijk om je eigen videoclip samen te stellen.

Je kan ook gewoon kiezen voor een vette korting hoor. Je betaalt dan maar fl.4,35 per maand.

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED

VUL SNEL DE BON IN OF BEL 023- 55 66 789

KNOCKOUT KINGS 2001

Knockout Kings is inmiddels toe aan zijn derde deel en EA hoopt weer op het binnenstromen van bakken met moela.

Power RAPPORT

8,6	7,0	7,3
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY

+ Career mode
+ Goed lijkende boksers
+ Lekkere graphics
− Beetje houterig

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca 2400
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

Voor een PSX game ziet Knockout Kings er heel goed uit en ook de controls laten niets te wensen over. De weinige boksfans zullen hun hart ophalen.
JEROEN

8,0

BAH!

Ik begin zo langzamerhand een beetje een punthoofd te krijgen van EA. Ieder jaar komt er een vervolg op een game waar bijna niets aan is veranderd. Neem bijvoorbeeld F1 2000, nog geen zes maanden na de release heeft EA alweer een vervolg klaarliggen. FIFA spant natuurlijk de kroon, in feite is het gewoon een brutaal commercieel spelletje van EA en hoewel we het allemaal weten, kopen we met z'n allen gewoon het ene na het andere vervolg want we moeten natuurlijk wel up to date blijven. Wie wil er nu FIFA 96 met je gamen?

BOKSEN?

Zo dat moest ik even kwijt. Over naar de orde van de dag: boksen. 'Wie wil er nu in hemelsnaam 130 piek uitgeven aan een boksgame?', dacht ik bij het horen van de titel Knockout Kings 2001. Boksen is namelijk iets heel anders dan een potje Street Fighter. Boksen is historie. Ali tegen Frazier, the Trilla in Manilla, Rocky Marciano, de haren van Don King, het hapje uit het oor van Holyfield. Daar komen geen fireballs en dragon punches bij kijken, dit is mano-i-mano. Button-bashers kunnen dus maar beter thuis blijven want tegen een gevorderde speler heb je hier niets te zoeken. De sleutel tot succes is berekenend vechten want als je als een gek je tegenstander blijft beuken, zal al snel je uithoudingsvermogen dalen en dan kom je in de problemen. Mohammed Ali deed precies hetzelfde, hij putte zijn tegenstanders uit en sloeg dan ongenadig hard toe.

CARRIÈRE

KoK heeft verschillende modes waarbij de Career mode er met kop en schouders bovenuit steekt. Daarin stel je namelijk een bokser samen, die train je en daar boks je mee om carrière te maken. Bij het samenstellen van je bokser verdeel je een aantal punten onder de eigenschappen van je kampioen. Ook stel je een doktor en een trainer aan die weer van pas komen als je punten nodig hebt aan het eind van iedere training. Want als de trainingen goed worden afgerond dan kun je weer punten aan de zwakke plekken van je bokser toekennen. Op deze manier maak je een bokser naar eigen recept en kan je langzamerhand stijgen naar de nummer een positie.
Andere modus zijn, Exhibition, Slugfest en Fantasy Matchups. Exhibition is gewoon een potje boksen met zijn tweetjes, Slugfest is een soort Ready to Rumble inclusief een veredelde rumble meter en met Fantasy Matchups boks je legendarische wedstrijden nog een keer, zelfs in zwart wit.

SCAN

Voor KoK 2001 zijn bestaande boksers ingescand om er voor te zorgen dat je met echte fighters te maken hebt. Op de PS2 schijnt dit er ongelooflijk uit te zien, de PSX versie echter heeft een tekort aan bits om die gedetailleerdheid weer te geven maar levert desondanks wel indrukwekkende plaatjes op. Lennox Lewis lijkt namelijk echt op zijn evenbeeld en Mohammed Ali ziet er nog beter uit dan in zijn jonge jaren.
Ook van de partij is Rubin Carter, voor velen een onbekende tenzij je de film de Hurricane hebt gezien. Maar niet alleen zijn er bejaarde boksers die je in hun jonge jaren kunt besturen, ook de hedendaagse toppers zijn aanwezig, zoals Lennox Lewis en Evander Holyfield.

Ali put z'n tegenstanders het liefst uit.


Ze zijn nog herkenbaar ook.


En nu snel uithalen naar z'n lever!


Zou dat dan Lucia Rijker zijn?


Prachtige beelden voor een PSX.

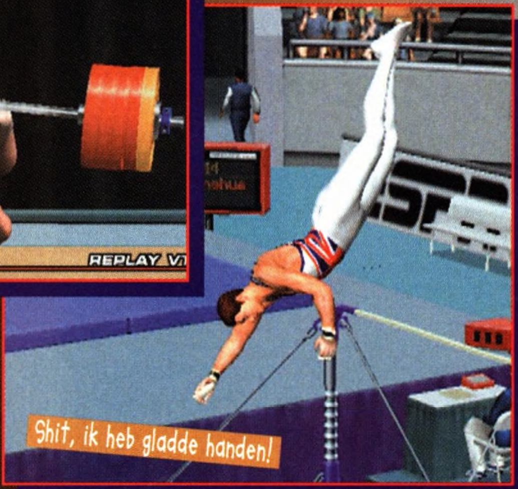

International Track & Field is al sinds jaar en dag de beste game op button-bash gebied en nu de release van de PS2 voor de deur staat, vond Konami het weer eens tijd om dat te bevestigen.



Wilt u de dode duiven in de daarvoor bestemde afvalbakken deponeren.



In de schijtstand.


Shit, ik heb gladde handen!


Wat een schoonheid, wat een gratie!

BLESSURELEED

Ik heb even moeten wachten met het schrijven van dit stukje, IT&F is namelijk niet echt goed voor de vingerkootjes. Ik moet ook nu nog om de vijf minuten even stoppen om m'n vingers in een bakje ijs te houden. De game is enorm verslavend en dat gaat ten koste van je vingers. Na de 100 meter sprint en de 110 meter horden voel je een beetje wat de sporters meemaken. Verrekte spiertjes van je middenhandsbeentje en verstuikte wijsvingers zijn veel voorkomende blessures.

RAMMEN

Die blessures heb je allemaal te danken aan de gameplay van IT&F, die is namelijk volgens grootmoeders recept; niet zozeer ouderwets maar eerder lekker vertrouwd. Button-bashen pur sang om het zo maar te zeggen, waarbij de X en O het meest worden beroerd, vooral bij de disciplines waarbij pure snelheid komt kijken, zoals het zwemmen, 100 meter sprint en 110 meter horden. Je ramt dan ouderwets hard op de X en O knopjes tot je met verkrampte vingers de gouden plak in ontvangst neemt.

OPEN BEK

De gameplay is dus lekker ouderwets, maar hoe zit dat met de graphics? Je schaft natuurlijk geen prijzige 128-bit machine aan om ouderwetse games te kunnen spelen. Laat ik het zo zeggen, ik zat bij het introotje met open bek naar het tv'tje in het testhok te staren. De hele redactie moest er aan te pas komen om mij uit deze trance te halen.
Ed had in zijn Konami verhaal (PU 10) al verteld dat het er goed uitzag, maar dit sloeg alles. Nou zijn die introfilmpjes wel vaker zeer gelikt, maar dit deed toch snakken naar meer en dat kreeg ik, want ook de ingame graphics waren van een ongeëvenaarde schoonheid. Eigenlijk valt het niet te beschrijven, je moet het met eigen ogen zien.
Er is zoveel aandacht voor detail, de geconcentreerde blik vlak voor aanvang van de honderd meter, het losschudden van de spieren door de zwemmers, opstuivend zand bij een gelukte landing verspringen, de vreugde uitbarsting van de atleten na het behalen van een nieuw record; alles zit er in. Eigenlijk kon je ook niets anders verwachten van de combinatie Track&Field/PS2.

DISCIPLINES

IT&F is in twee delen gesplitst: de Trial mode en de Championship mode.
In de Trial mode kun je oefenen voordat je aan de Championship mode gaat deelnemen. Dat oefenen moet je overigens niet onderschatten want het is echt trainen geblazen voordat je mee kunt dingen naar de gouden plakken in de Championship mode.

Er zijn tien verschillende disciplines: 100 meter sprint, 110 meter horden, verspringen, polstok hoogspringen, speerwerpen, 100 meter vrije slag zwemmen, gewichtheffen, de rekstok, kleiduiven schieten en ritmische gymnastiek. Zoals ik al eerder zei, bestaat de gameplay voornamelijk uit knoppen rammen. Uitzondering daarop zijn de

INTERN TRACK













rekstok en ritmische gymnastiek. Hierbij moet je meer denken aan 'Parappa the Rapper' gameplay, oftewel toets de juiste knoppen in op het juiste moment. Leuke afwisseling, alleen het zijn niet echt de sporten waar ik wakker van lig, net zo min als kleiduiven schieten, dat overigens ook meer van je vraagt dan button-bashen alleen.

De disciplines worden in de Championship mode in willekeurige volgorde afgewerkt. Het is een soort veredelde tienkamp want alle scores die je behaalt worden bij elkaar opgeteld en wie aan het einde van de rit bovenaan staat, wint het goud. Op deze manier kun je ook nog grappige filmpjes unlocken die je kunt bekijken in de award optie.

GEEN TULPEN

Wat ik echt een domper vond, was het ontbreken van onze Hollandse equipe. Geen Inge en Pieter bij het zwemmen, Robin Korving bij de horden of Hennie Dompelaar bij het kleiduif schieten, alsof ons landje niets voorstelt op sportgebied. Ik dacht dat we onlangs wel even hebben aangetoond tot de sportieve wereldtop te horen. Dat is Konami kennelijk ontgaan, ze waren zeker te druk bezig met het perfektioneren van de game. Geen ramp natuurlijk, wel jammer voor de fanatieke sportliefhebbers onder ons.

VOOR DE DUIDELIJKHEID

Met de gameplay en de graphics zit het wel snor maar op een of andere manier ben ik niet helemaal down met deze PS2 versie van IT&F. Het ziet er prachtig uit en speelt als vanouds, maar je moet toch echt een liefhebber van dit soort games zijn om er lang van te kunnen genieten. Laat ik het anders formuleren; IT&F is geen must have, het is geen game die je echt in je collectie moet hebben en het is al helemaal geen game waarvoor je een PS2 moet gaan aanschaffen.

Ik voorspel zelfs dat deze game binnen niet al te lange tijd tot de middenmotors onder de PS2 games gaat worden gerekend. Want hoe fraai het er allemaal ook uitziet, eigenlijk is het niets meer dan een update van IT&F voor de PlayStation, alleen dan vele malen mooier. Denk aan alle first generation games van de PSX en vergelijk die met de games die nu tot de toppers behoren, dan zie je ook dat wat toen hot was, nu achterhaald is. Zo zal het natuurlijk ook gaan met de PS2 games, maar ik denk dat IT&F al in zeer korte tijd zal worden ingehaald door een reeks games die met name op gameplay gebied meer te bieden hebben en mede vanuit dat oogpunt wellicht wèl een reden zijn om een PS2 aan te schaffen.

...ATIONAL ...&FIELD

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,4	8,0	7,8

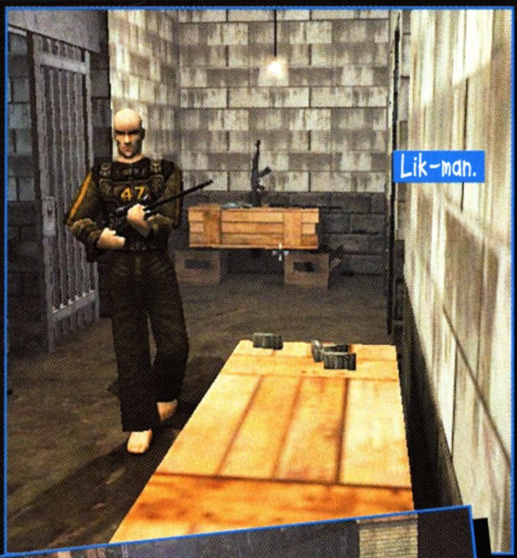
- \+ Oogstrelend
- \+ Erg leuk met z'n tweeën
- − Beperkte gameplay
- − RSI ligt op de loer

PLAYSTATION 2
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca 2700
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 030-6622332

IT&F op de PS2 is een lust voor het oog maar je moet een echte button-bash freak zijn want heel veel meer heeft deze game niet te bieden.
JEROEN

7,9

Huurmoordenaar… het is weer eens wat anders dan loodgieter. Over vuile handen maken gesproken; Hitman is keiharde shit man!


Lik-man.


Nooit aan m'n pas gewassen auto zitten!

STRAK IN HET PAK

Hitman begint vaag, je ziet jezelf als kale dude vastgebonden aan een bed in een isoleercel als een stem je wakker roept. De sluitingen om je polsen en enkels klikken open en 'het is tijd'. 'Tijd voor je training want ik heb grote plannen met je', dreunt de stem.
Wat volgt is een eenvoudig trainingslevel waarbij je je gevangenispakje verruilt voor een strak zwart pak met koraalrode stropdas en lederen handschoentjes. Een van de eerste oefeningen is het omgaan met een mes (simpel) en met het wurgkoord. Daarna stoei je wat met diverse juicy guns en geweren. De eerste echte uitdaging is uit de bewaakte inrichting(?) te ontsnappen. Je kan alle guards killen maar je kan ook de eerste guard besluipen, wurgen en zijn kleren aantrekken en zo weglopen.
Als je hierna naar buiten sneakt, zwenkt de camera naar een donkere kamer waar een figuur, die onherkenbaar blijft, alles heeft gevolgd op monitoren. Hij ziet je naar buiten sluipen en grijnst. Het spel kan beginnen…

OP-DRACHTEN

Het hoe en waarom rond jouw figuur blijft vooralsnog een mysterie. Het enige dat je weet, is dat je werkt voor een geheime organisatie en je via een computer opdrachten krijgt met de nodige info.
De opdrachten vallen vaak uiteen in verschillende sub-opdrachten. Zo zijn de eerste drie missies in Honk Kong relatief kort maar vormen ze het voorspel voor de vierde, echt serieuze, opdracht. Jouw taak is het om twee rivaliserende Triads tegen elkaar op te zetten. In missie 1 schiet je een onderhandelaar van de bende neer met een snipergun, in missie 2 blaas je een auto van de andere bende op en in missie 3 vermoord je een politieagent en laat je het lijk zo achter dat het lijkt alsof 't werk van een van de bendes is geweest.
Nu kun je aan de veel meer omvattende missie vier beginnen: het vermoorden van de leider van een van de bendes. Je moet een heel restaurantencomplex doorlopen op zoek naar de juiste plek voor de kill. Daarbij komt dat er overal guards staan, je tevens een gijzelaar moet redden, een safe moet kraken, een kostbaar beeldje moet stelen en zelf veilig zien weg te komen met een speedboot op de rivier.
Als ook deze opdracht is voltooid, krijg je weer een echte, nieuwe opdracht in een ander deel van de wereld met andere figuren.

VOOR-BEREIDING

Na iedere kill word je beloond met een flinke som geld dat je weer kan gebruiken om wapens en goodies te kopen voor je volgende missie. Vertrek in ieder geval nooit van huis zonder een wurgkoord, de stilste manier om van iemand af te komen. Ook de snipergun is natuurlijk handig, al heb je daar in een gebouw vol guards weinig aan. Iedere situatie vraagt om andere maatregelen. Zo moet je op een gegeven moment in Oost-Europa in een hotel iemand uitschakelen. Het hotel is beveiligd met metaaldetektoren dus moet je, eenmaal binnen, naar andere mogelijkheden op zoek gaan. Dergelijke indoor kill missies vereisen veel rondlopen, kijken en plannen. Erop los schieten met een uzi is sowieso niet handig. De kans dat je het overleeft is klein (overal komen bewakers aangestormd) en te veel dode lichamen trekken de aandacht. Dat gaat later weer van je commissiegeld af omdat de 'organisatie' waar je voor werkt cleaners moet sturen.

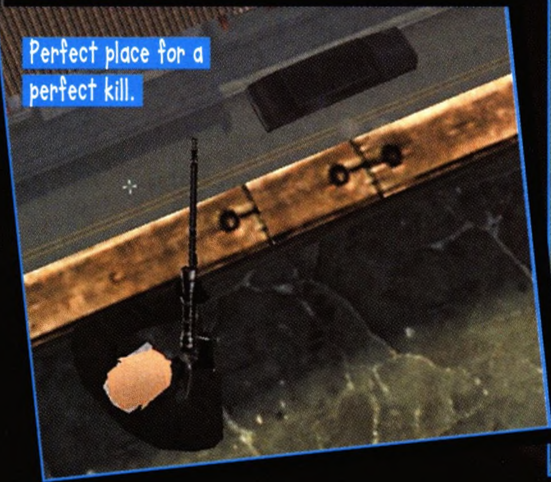
FOUTJES

Hitman kent twee camerastanden; ten eerste een soort third-person view en eigenlijk alleen te spelen met gamepad maar die is gewoon


Waar zou Mario z'n geheime pizzarecept verstopt hebben?


Die limo had ik besteld, baklappen!


Uurrhwgrullproeststikgorgl.


Perfect place for a perfect kill.



Kikkervoetjes, spreid, sterke benen, sluit.

ITMAN
CODENAME 47

onbruikbaar! De camera is hierbij fixed en je moet voortdurend bijstellen wil je controle houden over je zicht en de besturing. De andere camera is beter, vlak achter de kale kop van hitman en meer als een shooter. Echter, als je ergens dicht op staat - om bijvoorbeeld een deur te openen - zie je die enorme kop van Hitman steeds in beeld. Het gevolg: je zicht wordt vreselijk belemmerd. Daarbij komt dat je bijna met je neus tegen de deurpost moet staan voordat je de deur kunt openen.
Ook het wegslepen van een lijk is vreselijk onhandig gedaan. Je kunt de persoon alleen aan zijn voeten ergens heen slepen en je hebt geen idee waar je naar toe gaat. Ik had veel liever het Thief principe (gooi het lichaam over je schouder) gezien. Ook de AI in Hitman is niet helemaal kosjer. Soms had ik een lijk goed verstopt maar toch liepen bewakers of omstanders standaard naar het riool of de afvalput waar ik het lichaam had gedumpt om vervolgens alarm te slaan. Of dan kwam ik een deur uit en begonnen mannen spontaan op me te schieten, terwijl ik vooralsnog ongezien was gebleven.
En zo kent Hitman meerdere foutjes die laten zien dat IO Interactive nog een jonge ontwikkelaar is. In de ene missie schiet ik een bareigenaar neer, om precies dezelfde man in de daaropvolgende missie weer in een hotelbar te zien staan. Plak een andere texture op zijn kop en geef hem een andere stem en je hebt dit soort schoonheidsfoutjes niet.

HARTKLOPPINGEN

Toch is Hitman erg leuk om te spelen. Met name de missies in de havens van Rotterdam met een stripteasedanseres(!) zijn erg broeieriger en spannend. Ook beland je in de Zuid-Amerikaanse jungle waar je zelf prooi bent geworden. Menig keer zat ik met hartkloppingen achter mijn PC omdat ik precies het juiste moment afwachtte om dat ene dodelijke schot of die snelle wurgaktie toe te passen.
Er komt sowieso een vervolg op deze game en dan kan het spel uitgroeien tot die topper die het nu nèt niet is.



Laat die gun vallen of ik knijp m'n puist uit!



Hitman schiet sneller dan z'n schaduw.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	8,0	8,5

+ Goede balans van plannen, verkennen en geweld
+ Verschillende manieren van killen
– Wispelturige AI
– Controls niet optimaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 300, 64 Mb
Fabrikant: IO Interactive
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Een opmerkelijk origineel en boeiend spel dat echter een beetje gebukt gaat onder kinderziektes. Met name de controles en de AI hadden meer aandacht verdiend. Toch heb ik heel wat spannende uurtjes beleefd met deze game die je ongetwijfeld bij de keel grijpt.
JAN

8,4

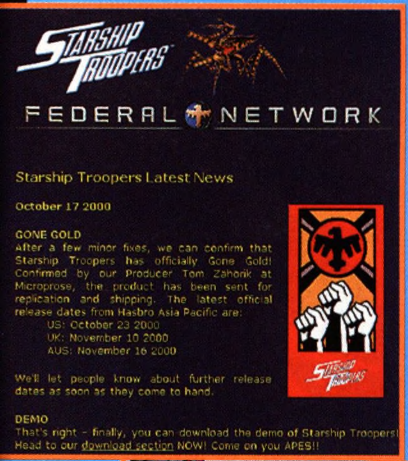
PowerWeb Update

onder redactie van Boris

http://www.powerweb.nl

STARSHIP TROOPERS DEMO

Blue Tongue Software heeft behoorlijk wat spul naar buiten gebracht van hun squad-based 3D action game Starship Troopers: Terran Ascendency.
Op de officiële website van STTA (http://www.stta.com) kun je terecht voor onder meer een aantal nieuwe screenshots, MP3-tjes van de soundtrack, gameplay FMV's en, jawel, een demo van de game (60 Mb).
Die demo is natuurlijk ook te vinden op de Powerweb site. Toppertje!





Demo Time

Alle onderstaande demo's zijn te downloaden van de Powerweb FTP servers. We raden je aan om een download programma als GetRight of Go!Zilla te gebruiken. Check www.powerweb.nl

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

Sports Interactive was zo vriendelijk om een demo van de aankomende voetbalmanager game Championship Manager 00/01 op hun site te plaatsen.
De demo is weliswaar 'time limited' maar met vijf verschillende quick starts (waarbij gezegd dient te worden dat er in de komende weken meer zullen volgen) zul je er toch een behoorlijk tijdje zoet mee zijn.

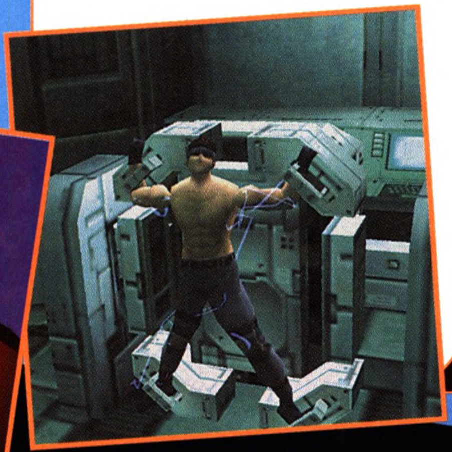
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Een nieuwe aflevering van dit meesterlijke point en click adventure maakt zijn opwachting. In deze Power Unlimited lees je een verslag van Jan's exclusieve ervaring met deze game.
Tegelijkertijd kun je alvast spelen met de demo (110 Mb).

METAL GEAR SOLID

Na jaren wachten is het beste spel ooit op de PSX nu ook verkrijgbaar voor de PC. Vorige maand las je wat wij er van vonden maar als je nog steeds twijfelt dan mag je deze demo gewoonweg niet missen. Check die shit want alleen van deze demo krijg je al koude rillingen op je rug.





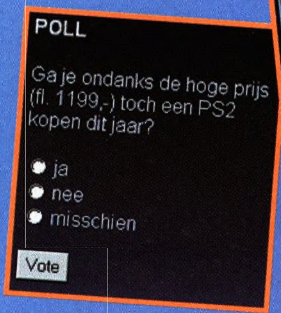
STUPID INVADERS WEBSITE

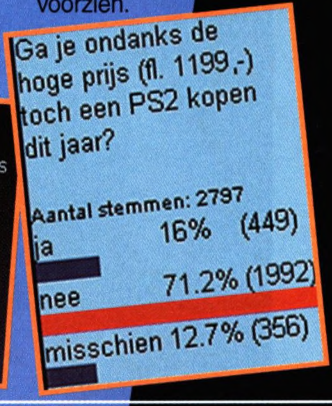
Op pagina 38-39 in deze Power Unlimited kun je het resultaat lezen van een weekend lang Stupid Invaders spelen maar misschien dat dat niet genoeg voor je is en snak je naar de URL van de officiële Stupid Invaders website.
Nou dan is dit je lucky day want de grote mannen van Ubisoft hebben ons net in een persbericht laten weten dat de officiële Stupid Invaders website te bereiken is op http://www.stupid-invaders.com. Je kunt er terecht voor de nodige screenshots en een interview met de producer van het spel. Klikken met die hap!



WEKELIJKSE POLL

Op het Powerweb zul je vanaf nu wekelijks een klein onderzoekje zien staan op de homepage. We zijn namelijk gewoon benieuwd wat er leeft onder onze lezers en de bezoekers van de site.
Onze eerste vraag luidde: ***"Ben je ondanks de hoge prijs van de PS2 van plan om er een te kopen?"*** In totaal gaven 2797 gamers een antwoord op deze vraag. 16% (449 stemmen) heeft er geen probleem mee om 1200 piek te betalen en 71.2% (1992 stemmen) is dat zeker niet van plan, 12.7% (356 stemmen) wist het nog niet.
Nou ja, hopelijk zijn er genoeg PS2's in de Benelux bij de lancering voorhanden om deze 16% te voorzien.






SLEUTELEN AAN JE
EIGEN ROLLS ROYCE
MATROOS TECHNISCHE DIENST M/V
DE MARINE. HELEMAAL ZO GEK NOG NIET.

Ook de Franse coureur Oliver Jacque had het kunnen weten toen hij zijn medewerking verleende aan Moto Racer World Tour: dan krijg je J.J. en Jan op je dak. En zo geschiedde tijdens de Grote Prijs van Valencia.


Hij is strak, Jacque!

WERELDKAMPIOEN 250 CC Oliver J



GROTE JONGEN

Het hele raceweekend waren we de gast van Jacque die samen met de Japanner Shinya Nakano in de 250 CC-klasse voor het Chesterfield Racing Team rijdt. En we hebben het dan niet over de minsten. Oliver en Shinya zijn in het wereldkampioenschap dit jaar de nummers een en twee geworden. De rest volgde op eerbiedwaardige afstand. Desondanks denken we dat velen van jullie de beide heren niet kennen, terwijl 99% van de lezers moeiteloos tien Formule 1 coureurs kan opdreunen. Motorsport heeft duidelijk te maken met een imagoprobleem. Dat zie je ook bij de games; motor racegames verkopen stukken minder dan auto racegames en dan drukken we het nog voorzichtig uit. Op een of andere manier vinden racefans scheuren op twee wielen een stuk minder spectaculair en veel minder glamoureus. De echte mannen, de babes, de big party's, die vind je bij de Formule 1. Zeggen ze…

40 KILO

Die mening mag je grondig gaan herzien want motorsport rules en big time ook. Allereerst gaan die gasten bloedhard; 250 tot 300 is geen enkel probleem op het rechte stuk. En 300 kilometer per uur rijden op een motor is echt een stukje enger dan 300 km speren in een auto. We vragen ons überhaupt af hoe kereltjes als Jacque en Nakano die power onder controle houden. Beiden wegen niet meer dan een dikke 50 kilo en komen bij Jan net onder de kin. Er loopt zelfs een coureurtje rond van 1.50 meter en een dikke 40 kilo, net een kind. En ook de mannen van de 500 CC: Biaggi, Roberts en onze eigen Van der Goorbergh zijn gespierde spijkers. Maar ja, hoe minder balast op de motor, hoe sneller je gaat.
Verder zijn de crashes vele malen spectaculairder; die gasten vliegen gewoon door de lucht en dan weer opstaan en doorgaan natuurlijk. Nakano zat zelfs met zware kneuzingen op de motor en Van der Goorbergh was aan de dunne. Dat laatste is natuurlijk wel weer een reden om nog sneller de finish te halen…

BABES ALL OVER

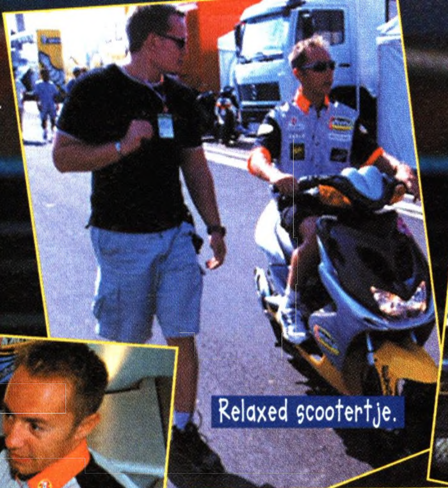
Wat de babes betreft; motorsport wint daar dik. Elke rijder heeft een eigen babe en bij de pit staan er dan ook nog eens een paar te trippelen. En we zullen maar niet verklappen wat wij allemaal zagen ronddartelen op de nachtelijke parties op het strand van Valencia. Oef, we hebben er nog slaapproblemen van.
En dan het publiek. Motorfans zijn op zijn zachtst gezegd prettig gestoord. Op de campings rond het circuit is het 's avonds een ongelooflijk feest met veel vuurwerk en in hoog tempo tappende bierpompen. Op de snelweg worden om de haverklap wheelies gemaakt en het branden van een rubberstreepje op het asfalt is de nationale sport. Echt superheftig allemaal.
Nee, wij zijn verkocht. Jurgen van den Goorbergh is voortaan de man, niet Jos Verstappen.

KATO'S GADGET

Maar goed, de PU gaat over gamen en niet over motorsport. Werd er nog dan nog een beetje gegamed daar in Valencia? Dacht het wel. Dat lag natuurlijk voor de hand met de dikke lading Japanse coureurs die in de drie klasses rijden.
We werden beiden vet jaloers op alle gamesgadgets die de heertjes bij zich had-


Oliver Jacque is in Moto Racer World Tour je persoonlijke trainer.

den. Zo liep Kato (250 CC) rond met een telefoontje waar je de meest heftige games op kon spelen. De kwaliteit van de graphics lag op Game Boy Color niveau en dat is wat anders dan een potje Snaken op je Nokia. We lopen wat dat betreft in Europa vet achter.
De PlayStation was alom aanwezig, zowel Jacque als Nakano



Relaxed scootertje.



Die mag wel even bij mij achterop.



J.J. is even op zoek naar de juiste woorden.



Teammaat van Jacque is de bloedsnelle Japanner Nakano.

acque





Ook op de PSX valt het niet mee overeind te blijven.

hadden er een in hun eigen camper zitten (Jacque zelfs twee) en daar werd het hele weekend druk gebruik van gemaakt.

GEEN KIP-CARAVANS

Je moet namelijk weten dat de circuits doorgaans ver van de bewoonde wereld liggen en omdat de wegen tijdens het GP-weekend altijd verstopt zitten met fans, slapen de coureurs in campers op het circuit zelf. En we hebben het hier niet over KIP-caravans, maar complete luxe woningen op wielen. Op het circuit valt weinig te doen voor de mannen; het is een uurtje trainen en dan weer een paar uur wachten. 's Avonds is het eten, hangen en slapen geblazen. De babes doen hun schoonheidsslaapje helaas in de stad dus daar heb je ook weinig aan. En ja, in die situatie ga je al gauw achter de PlayStation zitten.
Een potje gamen tegen Jacque en Nakano is dan ook bij voorbaat een verloren zaak. De heren zouden zo in de PU-redactie plaats kunnen nemen. Vooral Nakano is een race wonder.
"Racen is het leukste dat er is op de PSX", aldus de Japanner. "In Japan heb ik een flinke verzameling racegames. Formula 1 2000 is momenteel mijn favoriet. Dat klinkt misschien een beetje vreemd als motorcoureur, maar er zijn tot nu toe nog geen goede motor racegames op de PSX uitgekomen. Misschien dat Moto Racer World Tour daar verandering in gaat brengen."

MATSEN

"Ik dacht het wel", schreeuwt Jacque vanuit de andere kant van het onderkomen van het Chesterfield Race Team, "ik heb zelf geadviseerd tijdens het produktieproces, dus de kwaliteit is gegarandeerd".
En dat klopt, Jacque staat niet alleen op de voorkant van het spel, hij is in het spel ook jouw persoonlijke trainer, die je bijstaat met tips over waar je bijvoorbeeld het best kunt remmen of de bocht kunt insturen en dat is zeker geen overbodige luxe want motorracen is ook op de computer een stuk lastiger dan autorijden. Voor je het weet schuift het achterwiel weg en lig je er af.
Jacque laat even later zien hoe het moet. In een speciale door Sony afgehuurde ruimte op het circuit (Sony sponsort Jaque en Nakano ook) maakt de Fransman iedereen af die het lef heeft om het tegen hem op te nemen. Ook J.J. moet het onderspit delven alhoewel hij nog redelijk bij kan blijven.
Aan de valse glimlach van Jacque te zien, kan hij hem ook even gematst hebben. Hij wil immers wel een leuk verhaaltje over hem in de PU zien. Dat is dan jammer Jacque, voor een leuk verhaaltje moet je ons minimaal laten winnen, zoals al die andere geprofcheckte types doen."

PARTY

En hoe liep het af met de race? Uitstekend! Jaque haalde de pole op zaterdag met Nakano op de tweede plek en tijdens de race op zondag was de volgorde precies andersom. Feest dus in de pitstraat, waar wij ons lieten meeslepen door het enthousiasme van het team en met z'n tweeën de horlepiep dansten.
Na afloop van de race was het meteen feesten geblazen met de babes, vooral Nakano had er zin. Of we wisten hoe je een Europese babe versierde, want hij had wel trek in een blonde vriendin. Beste Shinya, we hebben alleen verstand van games, en met praatjes over Quake, Metal Gear Solid 2 en polygonen versier je nog niet eens een barkruk".

JAN & J.J.

Met dank aan: Haan Fotografie


vnunet
•nl
vnunet.nl biedt
dagelijks PC-nieuws, downloads, games
en een deur naar ICT-nieuws.
de wereld van je pc
Powered by
Computable
PCM
POWER UNLIMITED
Computer idee

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem

Of ons e-mail adres: eeuwigleven@powerunlimited.nl

Voor spoedgevallen kun je terecht bij: Nintendo Servicelijn 06-90490444 (1 gulden per minuut)

Sony PlayStation Line Nederland: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)

Belgie: 0900-00000 (hoogtarief 6, 05 franc per 20 seconden, laagtarief 6,05 franc per 40 seconden

Ik kijk uit het raam en zie regendruppels, hoor de wind om mijn penthouse loeien en ruik de boerenkool met worst in de keuken. Het is herfst en herfst zal het blijven, zo'n beetje tot april/ mei 2001. De hoop op een echte, koude winter - ieder jaar weer aangekondigd door vage weersvoorspellers, boeren en Jomanda types, heb ik allang opgegeven. Geen ijs en sneeuw derhalve; slechts hagel, regen, onweer en wind.
Het ideale gameweer dus. Lekker knus binnen voor je PC'tje of console. Een heerlijke tijd dient zich aan...
JAN



tip van de maand

SPIDERMAN

Ga naar 'special', daar zie je cheats, daar moet je de codes invoeren.

Level select: XCLSIOR
Onsterfelijk: RUSTCRST
Oneindig webbing: STRUDL
All movies: WATCH EM
What if ???: GBHSRSPM
Full health: DCSTUR
Unlock everything: EEL NATS
Alle strips: ALLSIXCC
Big head mode: DULUX

Kostuums

Venom: BLKSPIDR
Spidey 2099: TWNTYNDN
Captain Universe: COSMIC
Spidey Unlimited: PARALLEL
Scarlet Spidey: LETTER S
Amazing Bagman: AMZBGMAN
Ben Reilly: BNREILLY
Quick change Spidey kostuum: ALMSTPKR
Peter Parker kostuum: STUD



PLAYSTATION

GAME BOY COLOR



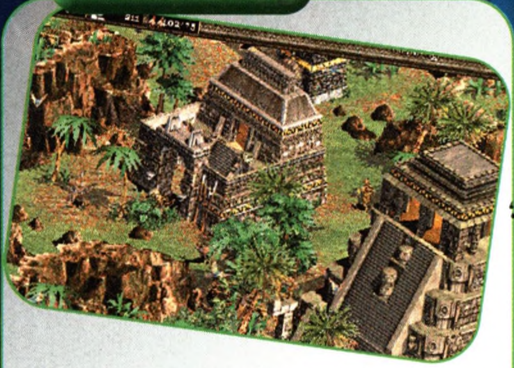
DRIVER

Toegang tot het cheat menu

Toets de volgende code in op het Main Menu scherm.

Laat 'Undercover' oplichten en toets Omhoog, Omhoog, Beneden, Beneden, Omhoog, Beneden, Omhoog, Beneden, Omhoog, Omhoog, Beneden en Beneden

PC CD-ROM



AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Van Erwin Pas uit Wormerveer.

Druk op [Enter] tijdens de game en vul in.

Effect	Code
1000 food	cheese steak jimmy's
1000 gold	robin hood
1000 stone	rock on
1000 wood	lumberjack
Cobra car	how do you turn this on
Control nature	natural wonders
Destroy all opponents	black death
Fast building	aegis
Flying dogs	woof woof
Full map	marco
Instant loss	resign
Instant victory	i r winner
Kill Opponent 1	torpedo1
Kill Opponent 2	torpedo2
Kill Opponent 3	torpedo3
Kill Opponent 4	torpedo4
Kill Opponent 5	torpedo5
Kill Opponent 6	torpedo6
Kill Opponent 7	torpedo7
Kill Opponent 8	torpedo8
Little monkey	furious the monkey boy
No fog of war	polo
Saboteur unit	to smithereens

PC CD-ROM



NHL 2001

Gijs Kerstens uit Roermond meldde ons het volgende.

Alle attributen: Tik één van de namen van de mensen die bij 'credits' staan in bij jou speler.

PC CD-ROM

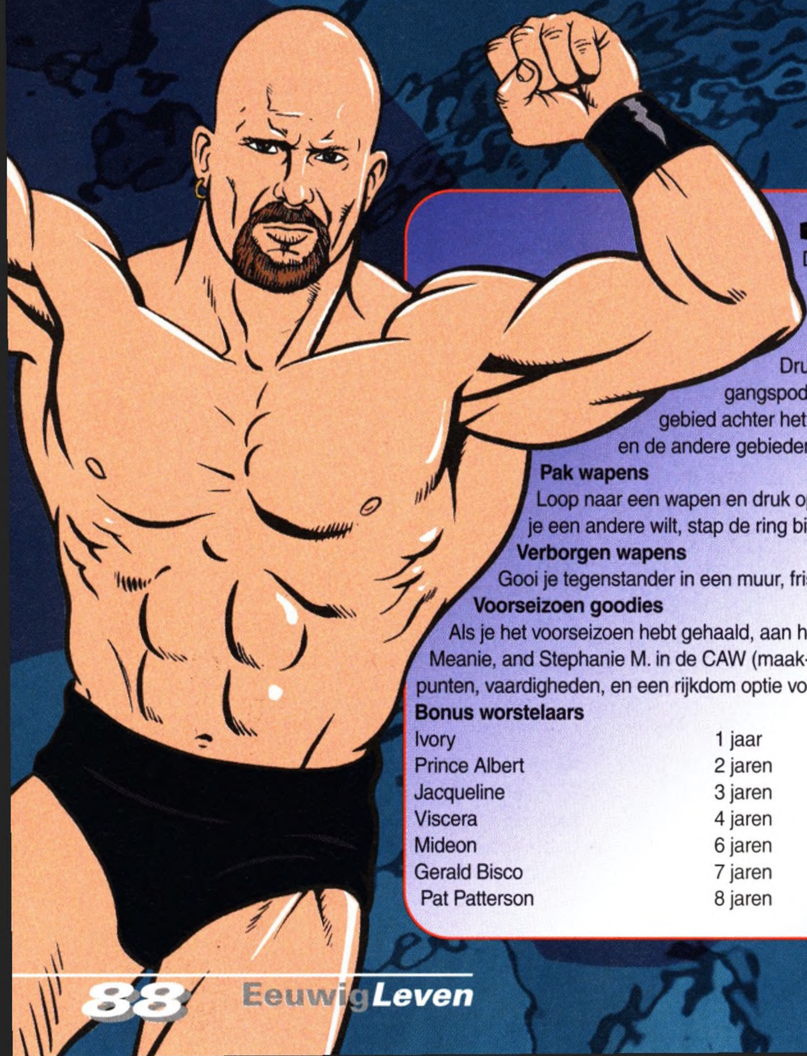


SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

100% Santity en health en alle essentiële items
Druk op [Enter] en toets in de chat windows box "mpjuiceme" en druk op [Enter]

God Mode (onoverwinnelijk)
Druk op [Enter] en toets in de chat windows box "mptedthehead" en druk op [Enter]

Alle single player levels
Druk op [Enter] en toets in de chat windows box "mpshipit" en druk op [Enter]



PLAYSTATION



WWF SMACKDOWN

De Codes komen van Bryan van Harten uit Huizen.

Andere arena gebieden
Druk op 0 bij de ingang en weer op het toegangspodium bij het 'WWF' logo. Je komt dan in een gebied achter het scherm, waar je de keuken in kan gaan en de andere gebieden.

Pak wapens
Loop naar een wapen en druk op R1 of ga naar de ring en druk op L1. Als je een andere wilt, stap de ring binnen, gooi het uit de ring... en doe het nog een keer.

Verborgen wapens
Gooi je tegenstander in een muur, frisdrankautomaat, kast, ziekenauto et cetera en er zullen verschillende wapens uitvallen.

Voorseizoen goodies
Als je het voorseizoen hebt gehaald, aan het einde van Wrestlemania, zal Vince M. met je praten en dan krijg je Stevie Richards, The Blue Meanie, and Stephanie M. in de CAW (maak-een-worstelaar) mode. Hier kun je ook de nieuw pakken krijgen van Rock en Austins, extra karakterpunten, vaardigheden, en een rijkdom optie voor je CAW.

Bonus worstelaars

Ivory	1 jaar
Prince Albert	2 jaren
Jacqueline	3 jaren
Viscera	4 jaren
Mideon	6 jaren
Gerald Bisco	7 jaren
Pat Patterson	8 jaren

DREAMCAST

AEROWINGS 2: AIRSTRIKE

Cheat mode
Hou op het 'Press Start' Scherm L ingedrukt en toets op X + Y. Als je dit goed gedaan hebt, hoor je een geluid.
Vrije vlucht missies 20 en 21: Speel alle fighter missies en tactical challenges uit
F-18 Aggressor fighter: Land meer dan 9 carriers in elke carrier free flight missie
F-15DJ Aggressor 2 fighter: Krijg meer dan 50 kills in een spel
T-3 fighter: Krijg meer dan 100 kills in een spel
Bonusvliegtuigen: Speel de aangegeven missie uit om bijbehorende vliegtuigen te kunnen kiezen

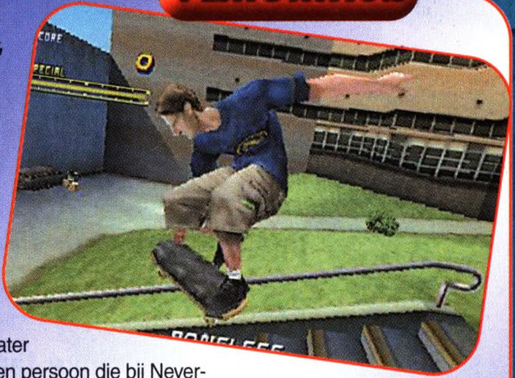
T-4 Fighter:	Pilot 5
T-2 Fighter:	Pilot 13
Silver F-4EJ Fighter:	Pilot 20
F-15DJ Fighter:	Pilot 26
F-15J Fighter:	Pilot 30
F-104J Tactical:	Challenge 5
F-4J Tactical:	Challenge 6
F-1 Tactical:	Challenge 7
Gray F-4EJ Tactical:	Challenge 8



PLAYSTATION

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Deze kregen we van Bas Klein.



Unlock Neversoft skaters
In het hoofdmenu hou je L1 ingedrukt, druk nu op ⇧, ■, ■, ▲, ⇨, ⇧, ▲. Je zult zien dat het wiel nu een beetje spint, ga dan naar Create a skater optie en tik een naam in van een persoon die bij Neversoft werkt, bijvoorbeeld Joel Jewett (president van Neversoft), Connor Jewett (Joel's zoon) en Mick West.
Unlock Spider-man
Create je eigen skater en versla de game met 100%. Nu heb je Spider-man met vier kostuums.
Unlock de Spider-man skatevideo
Haal drie gouden medailles met Spider-man.
Dunnere skater
Tijdens het spelen pauzeer je het spel en hou je L1 ingedrukt. Met L1 ingedrukt druk je: X, X, X, X, ■X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■.
Zo verliest de skater een beetje gewicht (je kan dit zo vaak doen als je wilt).
Bloed mode
⇨, ⇧, ■, ▲
Grotere skater
X, X, X, X, ⇦, X, X, X, X, ⇦, X, X, X, X, ⇦
De special teller altijd vol
X, ▲, ●, ●, ⇧, ⇦, ▲, ■
Turbo mode
⇩, ■, ▲, ⇨, ⇧, ●, ⇩, ■, ▲, ⇨, ⇧, ●



PLAYSTATION

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Special moves van Emile van der Klaauw uit Waalwijk.
Andrew Reynolds
Nosegrab Tailslide: ⇧, ⇩, ▲
Triple Heelflip: ⇧, ⇨, ■
Hardflip Late Flip: ⇧, ⇩, ■
Bob Burnquist
Rocket Tailslide: ⇧, ⇩, ▲
One Foot Smith: ⇨, ⇩, ▲
Racket Air: ⇦, ⇩, ●
Bucky Lasek
The Big Hitter: ⇦, ⇩, ▲
One Foot Japan: ⇧, ⇨, ●
Fingerflip Airwalk: ⇦, ⇨, ●
Chad Muska
Mute Backflip: ⇧, ⇩, ●
Hurricane: ⇩, ⇦, ▲
Muska Nose Man: ⇦, ⇧, ●
Elissa Steamer
Madonna Tailslide: ⇧, ⇦, ▲
Hospital Flip: ⇦, ⇨, ■
Indy Backflip: ⇧, ⇩, ●
Erik Koston
The Fandangle: ⇦, ⇩, ▲
Indy Frontflip: ⇩, ⇧, ●
Pizza Guy: ⇩, ⇦, ●
Geoff Rowley
Rowley Darkslide: ⇦, ⇨, ▲
Double Hardflip: ⇨, ⇩, ■
Half Flip Casper: ⇨, ⇦, ■
Jamie Thomas
Beni F-Flip Crooks: ⇩, ⇧, ▲
Laser Flip: ⇩, ⇨, ■
One Foot Nose Manual: ⇦, ⇧, ●
Kareem Campbell
Ghetto Bird: ⇩, ⇧, ■
Nosegrind to Pivot: ⇩, ⇧, ▲
Casper: ⇦, ⇩, ●
McSqeeb (80's Tony Hawk)
Pogo Air: ⇧, ⇩, ■
Layback Grind: ⇧, ⇩, ▲
Officer Dick
Assume the Position: ⇦, ⇩, ●
Lazy A. Grind: ⇩, ⇧, ▲
Salute!: ⇦, ⇨, ●
Private Carrera
55 Ho Slide: ⇦, ⇨, ▲
Double Splits: ⇨, ⇦, ●
Ho-Ho Handplant: ⇧, ⇩, ▲
Rodney Mullen
Nollieflip Underflip: ⇩, ⇦, ■
Casper to 360 Flip: ⇩, ⇨, ●
Heelflip Darkslide: ⇨, ⇦, ▲
Rune Glifberg
One Foot Bluntslide: ⇦, ⇧, ▲
Kickflip One Foot Tailslide: ⇦, ⇩, ■
Christ Air: ⇦, ⇨, ●
Spider-Man
Spidey Grind: ⇦, ⇨, ▲
Spidey Flip: ⇧, ⇩, ●
Spidey Varial: ⇨, ⇩, ■
Does Whatever a Spider Can: ⇦, ⇨, ■
Steve Caballero
Hang Ten: ⇨, ⇧, ▲
Triple Kickflip: ⇧, ⇨, ■
FS 540: Press ⇨, ⇦, ●
Tony Hawk
Overturn: ⇩, ⇦, ▲
Sacktap: ⇧, ⇩, ●
The 900: ⇨, ⇩, ●

NINTENDO 64



PERFECT DARK

Van Mark Wallaard uit Rotterdam komen multiplayer tips.

Eigen gezicht op lichaam

Als je graag met je eigen gezicht op je mannetje wilt spelen kan dat, dat gaat als volgt.

1* Verbind je GB Camera met je transfer pack. Line up straight en neem een shot door op Z te drukken,

2* Knip om je favoriete gezicht en kies het type gezicht dat je wilt hebben,

3* Als je je lichaam hebt gekozen is het tijd voor some real good blastin fun!

Unlocking special missions

Mr. Blonde's Revenge: Speel alle solo missies in Agent uit

Maian SOS: Speel alle solo missies in Special Agent uit

WAR!: Speel alle solo missies in Perfect Agent uit

Duel: Vind alle wapens in solo missies en haal tenminste een Brons rating voor elk wapen in de Carrington Institute Firing Range

Perfect Darkness (nieuw difficuly setting): Speel alle solo missies uit in Perfect Agent

NINTENDO 64



INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

Ga naar de Trial mode en geef je karakter een van de volgende namen voor verschillende kleuren metaal.

Helsinki:	Bleek Goud
Moscow:	Geel/Oranje
Munich:	Bleek Zilver
Roma:	Helder Brons
Sydney:	Spiegel Zilver
Mexico:	Groen
Tokyo:	Rood
Athens:	Zilvergrijs
Atlanta:	Geel/Oranje
Seoul:	Zilverpaars

NINTENDO 64



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Eenmaal in de lucht (zorg dat je een flinke jump maakt), hou R ingedrukt en druk een van de volgende knoppen combinaties in om een special move te maken.

Nac Nac: Z
No hands, no feet down: Z
No hands, left, right: Z
Side prone up: Z
Cancan: A
Recliner down: A
Cliffhanger, left, right: A
Scorpion up: A
One foot cancan: B
Surfer down: B
Super mac, left, right: B
Rodeo: C, down
Saran wrap down: C, down
Toe clip up: C, down
Fender grab: C, left
Back flip up: C, left

PC CD-ROM



AGE OF WONDERS

Bauke uit Drachten heeft wonderbaarlijke codes.

Start het spel op via MS-Dos, ga in de directory van AoW staan en start het spel met het volgende commando: aow.exe beatrix. Het spel wordt nu geopend in Cheat mode. Druk tijdens het spel op Ctrl + Shift + C en tik een van de volgende codes.

Gold:	1000 gold
Mana:	1000 mana
Towns:	je bezit alle independent towns
Win:	je hebt gewonnen
Fog:	fog of war uit
Explore:	alles verkend
Freemove:	je kunt oneindig lopen in iedere buurt
Spells:	alle spells beschikbaar
Research:	alle spells geresearched

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer



PC CD-ROM

ICEWIND DALE



Druk tijdens het spelen op Ctrl + Tab om het console window te aktiveren om de codes in te voeren. Spawn item: CHEATERSDOPROSPER:CreateItem([item name]).

List of item	names
Arrow of Dispelling:	AROW07
Battle Axe:	AX1H01
Golden Girdle:	BELT02
Mace +1:	BLUN05
Bolt +1:	BOLT02
Tome +1 Constitution:	BOOK03
Boots of Speed:	BOOT01
Composite Long Bow:	BOW01
Gauntlets of Ogre Power:	BRAC06
Bullet +2:	BULL02
Mithril Chain Mail +4:	CHAN06
Cloak of Protection +2:	CLCK02
Dagger +2:	DAGG03
Dart +1:	DART02
Halberd +1:	HALB02
War Hammer +2:	HAMM03
Helm of Glory:	HELM03
Horn Coral Gem:	MISC35
Full Plate Mail +1:	PLAT05
Potion of Hill Giant Strength:	POTN03
Ring:	RING01
Protection from Cold:	SCRL04
Scroll of Vampiric Touch:	SCRL1Q
Large Shield +1:	SHLD06
Bastard Sword:	SW1H01
Two Handed Sword:	SW2H01
Wand of Fear:	WAND02
Heavy Crossbow of Accuracy:	XBOW03

DREAMCAST

FUR FIGHTERS



Mini-games

Versla de volgende bosses om de mini-game te unlocken

Claude:	balloon lift
Esmerelda:	bear attack
Gwynth:	block puzzle
Juanita:	snake classic
Viggo:	bomber bear
Winnie and Mai:	super snake

Boss bonuses

Versla de volgende bosses een tweede keer om de bonus te unlocken

Claude:	ammo boost
Esmerelda:	3D mode
Gwynth:	auto aim
Juanita:	health to 100%
Viggo:	invincibility
Winnie and Mai:	bear is twice as tough

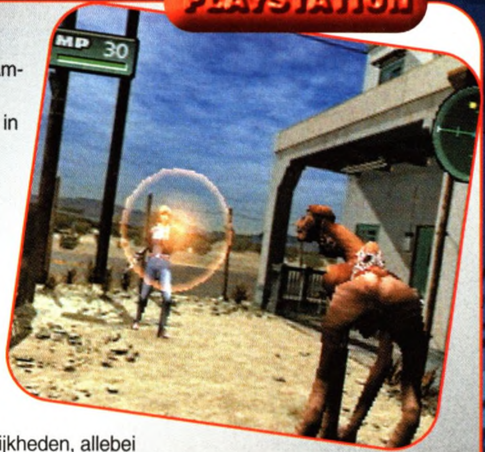
Mini-game bonuses

Speel de volgende mini-games goed uit om een bonus te unlocken

Balloon lift:	10.000 points small character
Bear attack:	10.000 points alternate voices
Block puzzle:	Less than 60 seconds rotation camera
Bomber bear:	30.000 points big-head mode
Snake classic:	5.000 points rocket camera
Super snake:	10.000 points fish-eye lens

PLAYSTATION

PARASITE EVE II



Belangrijke codes Van Steven uit Amsterdam.
De code voor de kassa in de lobby in Dryfield is # 3033 en je krijgt de Bronco master key.
De code voor de brug onder water is 561en de brug is vrij
De code voor de kluis in de Fire resistant is 4487 en je krijgt een Bottle (voor de MP)
De code voor Floodgate in de Shelter is 18
De code voor de Moongate in de Shelter is 15
Voor de Moongate zijn twee mogelijkheden, allebei hebben een verschillend einde
De code voor de computer in de Laboratory is a3eilm2s2y.
Als je het spel uitspeelt krijg je Replay mode, Bounty mode en de Scavenger mode
Je kunt een Gunblade krijgen als je veel EXP haalt en het spel uitspeelt

GAME BOY COLOR

METAL GEAR SOLID



Met dank aan Arne Bos uit Veenwouden.
VR-training Advance mode : Haal de practice missies bij de wapen mode
Five-seven mode in de sneaking mode: Haal de sneaking mode met practice
Speciale Stage Select mode: Speel alle missies in het normale spel uit

DREAMCAST

CHUCHU ROCKET



Sonic Adventure Chaos: Speel alle 25 Challenge mode levels uit om de muizen te transformeren in Chaos uit het spel Sonic Adventure
Nights Angels : Speel alle 25 Mania mode levels uit om de muizen te transformeren in Angels uit het spel Nights
Hard mode puzzles : Speel alle 25 puzzels uit in Normal mode
Special mode puzzles : Speel alle 25 puzzels uit in Hard mode
Mania mode puzzles : Speel alle 25 puzzels uit in Special Mode

PowerSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem
of powersales@powerunlimited.nl

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (POWERSALES) POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM OF POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

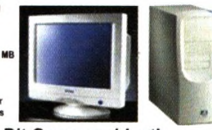
COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Te koop: Nintendo 64, nieuwprijs: ƒ700,-. Inclusief twee controllers en twee spellen: Diddy Kong Racing en Worldcup 98. Met rumblepack en memorycard (8 Mb). Hij is 1,5 jaar oud en hij ziet er nog heel mooi uit. Voor maar ƒ250,-. Tel.0229-215845 (omgeving Hoorn) en vraag naar Robert-Jan.

Te koop: N64, twee controllers, expansionpack en acht spellen. Onder andere: Perfect Dark, Zelda, Goldeneye, Ridge Racer en Donkey Kong. Prijs: ƒ550,-. Tel.078-6172893 (omgeving Dordrecht).

Gezocht: Het spel Dragonball Z voor de SNES (inclusief console) voor maximaal ƒ100,-. Tel.06-15155526 (omgeving Den Bosch).



Te koop: N64, twee controllers, rumble pack, memorycard en twintig spellen. Onder andere: Goldeneye, Pokémon Stadium (inclusief transferpack), Turok Rage Wars en Road Rash. Alle spellen met doosje en boekje voor maar ƒ750,-. Bel tussen 15.00 en 18.00 uur naar 071-4014349 of 06-23168418 (omgeving Katwijk).

Te koop: SNES met de spellen: Kuifje in Tibet ƒ25,-, Killer Instinct ƒ25,-, Lucky Luke ƒ25,-, Power Rangers: TFE ƒ25,-, Super Tennis ƒ25,-, en Super Mario World ƒ25,-. Samen voor ƒ200,-. Tel.0113-382628.

Te koop voor de Game Boy: Power Rangers ƒ15,-, Primal Rage ƒ16,-, WWF Super Stars ƒ10,-, en Pokémon blauw met Player´s Guide ƒ50,-. Tel.0113-382628.

Te koop: Nintendo 64, controller, rumblepack, memorycard in één, expansionpack en vijf spellen: Mission Impossible, Fighters Destiny, Automobili Lamborghini, Fifa 64 en World Driver Championship. Prijs: ƒ400,-. Tel.06-20849241 (omgeving Groningen) en vraag naar Roderik. Bellen tussen 16.00 uur en 22.00 uur.

Te ruil: Mijn Smash Bros tegen jouw Tony Hawk Skate Boarding of mijn Zelda, Rush 2 of Wipeout 64 tegen jouw expansionpack. Tel.0299-403693 (omgeving Oosthuizen) en vraag naar Martijn.

Te koop voor N64: Duke Nukem Zero Hour ƒ40,-, Pokémon Stadium en gratis guide ƒ75,-. Met boekjes en doosjes of allebei voor ƒ100,-. Tel.024-3240453 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Alan. Geen vervoer.

Te koop: NES met twee controllers en zes spellen. Onder andere: Captain Planet ƒ20,-, Super Mario Bros 3 ƒ20,-, Ducktales ƒ20,-, Darkwing Duck ƒ20,-, en Super Mario Bros en Duck Hunt en geweer ƒ35,-. Of alles in één koop voor ƒ150,-. Tel.0172-434839 en vraag naar Folke.

Te koop voor de Game Boy: Tasmania ƒ50,-, Fifa 98 RTWC ƒ50,-, Tetris ƒ15,-, Lemmings Tribes 2 ƒ25,-, (spellen exclusief doos en handleiding). The Flintstones ƒ35,-, (exclusief handleiding, inclusief doos). Of twee van deze spellen tegen Fifa 99 voor N64. Tel.013-5440495 en vraag naar William. Ik heb geen vervoer. Bellen tussen 17.00 uur en 20.00 uur.

Te koop voor N64: Fighters Destiny, Turok 2, C&C, expansionpack, Fifa 64. Alles voor ƒ250,-. Tel.043-3433788 (omgeving Maastricht/ Nijmegen) en vraag naar Wouter.

Te koop voor de N64: Goldeneye ƒ60,-, Command & Conquer ƒ75,-, Mario 64 ƒ50,-, World Cup 98 ƒ35,- of gratis als je de andere drie ook koopt. Tel.010-4473850 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Martijn.

Te koop: Game Boy Color, drie spellen (Men in Black, Bugs Bunny, Tweety en Sylvester), tas, accu met lader. Alles met doos en boekjes. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0345-518991 (omgeving Culemborg) en vragen naar Patrick.

Te koop/ te ruil voor N64: Super Mario 64, Mario Party en Cruisin' World. Ik wil mijn Mario Party of Cruisin' World wel tegen jouw Tony Hawk ruilen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.035-5265942 en vraag naar Vincent (omgeving Huizen). Ik heb geen vervoer.

Te koop: N64, rumble pack, zeven spellen: F-Zero X, Goldeneye, Sub-Zero, Mariokart, Super Mario, Body Harvest, Mission Impossible. Alles samen voor ƒ400,-. Tel.0251-237598 (omgeving Heemskerk) en vraag naar Mark.

Te koop: Game Boy Color (geel), één spel, Pokémon Yellow (één maand oud als nieuw), doosjes en boekjes. Prijs: ƒ200,-. Tel.06-23683630 (omgeving Dordrecht) en vraag naar Niels.

Te koop gevraagd: Game Boy Color met twee spellen. Eén van de spellen moet Mickey´s Racing Adventure of Knockout Kings zijn. De prijs: ƒ30,-. Tel.0314-334829 (omgeving Doetinchem) en vraag naar Lars.

Gevraagd: Terranigma voor de SNES, het liefst met handleiding en doos erbij. Over de prijs valt te praten. Eventueel ruilen voor Yoshi´s Story of Diddy Kong Racing. Bellen naar 0172-509511 (omgeving Leiden) na 18.00 uur en vraag naar Patrick of bel 06-10300861. Mailen is ook mogelijk: hoorn_p@chem.leidenuniv.nl

Te koop gevraagd: SNES met twee controllers en spellen (in elk geval Super Mario). Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar siebjc@hotmail.com of tel.06-10866987 en vraag naar Siebren (omgeving Warffum).

Te koop: Nintendo 64 en joystick nieuw in doos. Prijs nader overeen te komen. Bellen ´s avonds na 21.00 uur. Tel.024-3444208 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Jasper.

Te koop: N64 en controller, vier spellen (1080° Snowboarding, Mario 64, Jet Force Gemini, Mission Impossible). Alles in originele verpakking. Prijs: ƒ300,-. Tel.033-2986019 (omgeving Bunschoten/ Spakenburg) en vraag naar Lars.

Te koop: SNES, twee controllers en vier spellen. Onder andere: Yoshi´s Island en Mortal Kombat II. Prijs: ƒ175,-. Tel.020-6928682 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Ruben.

Gevraagd: Dragon Ball Z voor de SNES. Over de prijs worden we het wel eens. Bel na 14.45 uur. Tel.06-15243191 (omgeving Zuidhorn) en vraag naar Martijn.

Te ruil voor N64: Mijn Goldeneye 007 (+alle cheats), Turok Rage Wars, Wipeout 64 tegen jouw Tony Hawk´s Skateboarding voor de N64. Mijn spellen met doosje en boekje behalve Wipeout (wel met boekje) en jouw spel met boekje. Als je er een memorycard bijgeeft, wil ik er ook V-Rally nog wel bijdoen. Tel.050-5014292 (omgeving Roden) en vraag naar Ewoud. Het liefst Drenthe/Groningen.

THRUSTMASTER®



360modena Racing wheel

IDEA® FERRARI OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Het nieuwe ThrustMaster **360 Modena Racing Wheel**
Gezegend door Ferrari... Geconstrueerd door ThrustMaster

Speciale kenmerken:

- *Officieel gelicenseerd Ferrari® product*
- *Keuze tussen voetpedalen of hendels achter het stuur om te remmen en accelereren*
- *Ferrari® 360 Modena® replica stuur*
- *Digitale F1 versnellingshendels zoals gebruikt door Ferrari®*
- *Met rubber beklede handgrip*
- *DualShock™ en DualShock™2 compatibel*
- *Compatibel met PlayStation®, PlayStation®2 en PSone™*
- *Ook leverbaar in PC uitvoering*

www.thrustmaster.com

Het 360 stuur is verkrijgbaar bij:

bart smit | Dixons je komt ogen en oren tekort. | ElectricCity De winkel vol spanning in Vroom & Dreesmann | free record shop www.FreeRecordShop.nl

Zie www.guillemot.nl voor een verkooppunt bij jou in de buurt

Guillemot

Voor gebruik met PlayStation®, PlayStation®2 PS one™ Gaming consoles

Te koop: N64 met vijftien spellen: Perfect Dark, Donkey Kong, Zelda, Banjo Kazooie, Mariokart 64, Goldeneye, Turok, Mortal Kombat 4, Extreme-G, Diddy Kong Racing, Shadowman, Mace, Mario 64, Turok 2, Blastcorps en twee controllers, memorycard, expansion pack en RF-switch. Alles in zeer goede staat. Prijs: ƒ900,-. Tel.0181-452423 (omgeving Zuidland) en vraag naar Richard.

Te koop voor Game Boy: De spellen MegaMan, Toy Story, Dennis the Menace en Pokémon Rood. Allemaal met doosje en boekje behalve MegaMan, maar Pokémon met Strategieboek. Prijs bespreekbaar! Tel.0181-482391 (omgeving Brielle) en vraag naar Robbin. Mail kan naar: jmgr.smit@wolmail.nl

Te koop gevraagd: N64 in goede staat, één of twee controllers. Prijs circa ƒ200,-. Hangt een beetje af welke spellen je hebt en de accessoires. Tel.036-5337257 (omgeving Almere) en vraag naar Victor.

Te koop voor de N64: Pokémon Stadium ƒ75,-, Goldeneye ƒ50,-, Donkey Kong (zonder expansion pack) ƒ50,-, Star Wars Rogue Squadron ƒ50,-, Mission Impossible ƒ50,-, Earthworm Jim 3D ƒ30,-, Mystical Ninja Goemon ƒ50,-, Bio Freaks ƒ30,-, Robotron ƒ15,- en Body Harvest ƒ15,-. Of allemaal voor ƒ375,-. Bel tussen 15.00 uur en 18.00 uur naar tel.0499-393079 en vraag naar Frank of mail naar: psyduck@planet.nl

Te koop/ te ruil voor de N64: Star Wars Racer Episode 1, Turok 2, Turok Rage Wars, Body Harvest, Extreme-G, Super Mario 64, Duke Nukem 64, Multi Racing Championship, Doom 64, Hexen. Over de prijs doe ik niet moeilijk. Heb je interesse mail mij dan:letsdoitpeople@hotmail.com (ik geef altijd antwoord) of bel mij. Tel.030-2287407.

Tevens gezocht Perfect Dark, ben bereid niet meer dan ƒ100,- te betalen of ik ruil hem voor één of meer spellen.

Te koop: Nintendo 64 met kabels (inclusief scartaansluiting, memorycard, één controller en spel naar keuze. Prijs: ƒ275,-. Tevens los verkrijgbaar: Goldeneye ƒ35,-, Zelda: Ocarina of Time ƒ50,-, 1080° Snowboard ƒ45,-, V-Rally ƒ40,-, Turok ƒ35,-. Spellen met bijbehorende handleidingen aanwezig, met uitzondering van Turok. Mail naar: ldjm@hetnet.nl of tel.06-23593093 (omgeving Den Haag).

Te koop: Game Boy Color met vier spellen (onder andere: Pokémon Rood en Pokémon Blauw) en accessoires. Vraagprijs: ƒ300,-. Tel.0114-319099 (omgeving Hulst in de provincie Zeeland) en vraag naar Tom

Te koop gevraagd: Dragonball Z, Final Fight en Double Dragon van de SNES. Ik geef tussen de ƒ25,- en de ƒ35,- voor elk spel. Tel.0299-351517 (omgeving Volendam) en vraag naar Haroen. Bellen na 18.00 uur. Wel graag in de buurt.

Te koop: SNES met drie controllers (één super controller), super Game Boy, vier spellen: Killer Instinct, Super Street Fighter 2, Home Alone en the Ultimate Mortal Kombat. Alles in prima staat. Prijs: ƒ125,-. Tel.024-3788165 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Niven.

Playstation

Gezocht voor de PlayStation: Dragon BallZ, GT: Final Bout en Final Fantasy Tactics. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.010-4660624 of 010-2763876 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Gari.

Te koop gevraagd: Ik zoek Dragonball Z-spellen voor de PlayStation. Prijs bespreken we dan nog wel. Tel.06-23735381 (omgeving Haarlem). Bellen na 14.00 uur.

Te koop: Vier spellen onder andere: NFS 2 en Resident Evil met twee demo´s. Alles compleet ƒ80,-. Of graag ruilen tegen een goed stuur met pedalen. Tel.0528-352472 (omgeving Elim) en vraag naar Wilson.

Te koop: PlayStation: Omgebouwd met veertig spellen, vier controllers, multitap, gun met pedaal, twee verlengsnoeren en een stuur en auto rgb cable. Tel.0541-354158 (omgeving Denekamp) en vraag naar Mark. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Omgebouwde PlayStation (voor NTSC en PAL) met dual shock en twee normale controllers en zes spellen (Dino Crisis, Tenchu, Final Fantasy 8, Silent Hill, Metal Gear Solid en MGS Special Missions). Vraagprijs: ƒ525,-. Tel.0595-423411 (omgeving Warffum) en vraag naar Karol. Bellen na 15.00 uur.

Te koop originele PSX-spellen: Crash Bandicoot ƒ25,-, Xena Warrior Princess ƒ60,-, World Cup 98 ƒ40,-, Rayman ƒ20,-. Tel.0181-318618 (omgeving Hellevoetsluis) en vraag naar Christian. Snelle beslissers krijgen gratis demo.

Te koop/te ruil: Mad Catz Racestuur met pedalen, voor bijna alle spellen, prijs overeen te komen of ruilen voor een PlayStation-spel of PC-spel of huurabonnement Game Mania. Tel.09-3725572 en vraag naar Gilles (omgeving Gent in België). Na 18.00 uur bellen.

Te koop gevraagd: Een beschrijving of boekje voor het spel Sim City 2000. Desnoods het originele spel met alles erbij. Tel.0575-530222 (omgeving Zutphen) en help mij dit spel beter te begrijpen.

Te koop gevraagd: PlayStation met twee controllers (dual shock hoeft niet) en liefst een spel voor ongeveer ƒ150,-. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.06-15375030 na 15.00 uur. Bij geen gehoor kun je bellen naar 070-3807045 en vraag naar Joey.

Te koop voor PSX: Twee normale controllers: per stuk ƒ10,-, één dual shock controller ƒ25,-, één analog controller ƒ20,-, één memorycard ƒ15,-, Twisted Metal ƒ15,-, Adidas Power Soccer International ƒ15,-, Destruction Derby 2 ƒ20,-, Formula One 1997 ƒ20,-, V-Rally ƒ20,-, V-Rally 2 ƒ35,-, Crash Bandicoot 2 ƒ20,-, Resident Evil 2 ƒ30,-, Command & Conquer: Red Alert ƒ20,- met muis ƒ35,-, Time Crisis ƒ25,- met lightgun ƒ90,-, Fifa 1999 ƒ25,-, Tekken 3 ƒ25,-, Driver ƒ25,-, Formula One 1999 ƒ50,-, Metal Gear Solid ƒ50,-. Interesse? Mail naar rsierman@worldonline.nl (omgeving Zaandam).

Te koop gevraagd: Een Pentium 300 (mmx) processor met een moederbord erbij voor een redelijke prijs. Als je dat zou willen verkopen stuur dan een mailtje met de specificaties van de hardware naar matthys@kleinstein.demon.nl

Te koop: PlayStation, twee joypads, tien spellen en drie demo´s, memorycard. Alles bij elkaar ƒ250,-. Schrijf naar David Loeffen, Leuvert 11, 5437 AG in Beers (Noord-Brabant).

Te koop: Omgebouwde PSX, twee controllers en negen spellen. Onder andere Driver, Die Hard 2, South Park enz. Alles voor ƒ300,-. Tel.06-23888280 en vraag naar Hin Lun (omgeving Den Helder). Geen vervoer.

Te koop: Originele PlayStation met twee dualshock controllers, twee kabels, tien originele spellen met boekje. Onder andere: Driver, Tekken 3, Tony Hawk, Gran Turismo, CTR, Fifa 2000 en nog meer. Vraagprijs: ƒ450,-. In zeer goede staat. Bel tussen 18.00-21.00 uur naar tel.010-4611796/ 06-23494161 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Pieter. Te koop voor PlayStation: RFV adapter weinig gebruikt: ƒ30,- en ook PlayStationspel The Fifth Element ƒ20,-. Tel.0294-417815 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Daan.

Te koop: PlayStation (omgebouwd) met twee controllers en een racestuur met pedalen. Twee memorycards waarvan één 8 Mb card, ongeveer veertig spellen, onder andere: Crash Team Racing, Quake 2, Resident Evil 2, Spiderman, Mortal Kombat 4 en Gran Turismo 1 + 2, enz. Voor de snelle bellers ook nog zes demo´s. Vraagprijs ƒ475,-. Tel.024-3788165 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Niven.

Te koop/ te ruil: PlayStation (omgebouwd), twee controllers waarvan één dualshock, drie memorycards waarvan één 4mb, eenentwintig topspellen onder andere: Gran Turismo 2, Colin McRae 2, F1 2000, Driver, Fifa 2000, Tomorrow Never Dies en vele anderen. Een Formula Race Pro Stuur van Trustmaster. Vraagprijs: ƒ650,- of ruilen tegen een PC met Pentium twee 233 MHZ, 16 Mb, 3.2 GHZ en monitor en dan krijg je er nog een Game Boy Color bij. Snelle bellers krijgen de cd Trance Files erbij. Tel.070-3018128 (omgeving Leidschendam) en vraag naar Tim of mail naar: timhoogenband@wanadoo.nl

Te koop: PlayStation (één jaar oud, niet omgebouwd), twee joypads, één memorycard van 16 Mb en vijftien games: Wutang, SSF 2, SSF 2 turbo, SF alpha 2 gold, MarvelSH, DDerby2, Snowracer 98, Porsche Challenge, VS, GTA CM Rally, Fighting Force, RE2, World Cup, Tekken 2 + vijf demo´s, codes, PSX Magazine. Op het Wutang spel staat ook Hip-Hop als je het draait op een audiospeler. Tel.0475-503330 en vraag naar Ferry.

Sega

Gezocht: Spellen voor Megadrive II, controlpad, Menacer en het spel Lethal Enforcers. Ik zoek de volgende spellen: Sonic I, II en III, Sonic & Knuckles, Robocop vs. Terminator, Vectorman, Mortal Kombat II, Flashback, Comix Zone, Earthworm Jim I en II, Cosmic Spacehead etc. Ruilen tegen de volgende PC-spellen: Alien Odessey, Re-Loaded, Abuse, Johnny Bazookatone, Dreams, Tekwar, Bedlam, Slipstream 5000, Rayman Designer, Ace Ventura, Virus: The Game, Knight´s Chase. Tel.046-4335071 (omgeving Sittard) en vraag naar Maarten. Maandag tot vrijdag na 17.00 uur, weekends na 13.00 uur.

Te koop gevraagd: Eén of meer controllers voor de Dreamcast. Tl.0541-354158 (omgeving Denekamp) en vraag naar Mark.

Power Sales

Te koop: Dreamcast inclusief twee controllers, één memorycard en zes spellen: R.E. Code Veronica, Virtua Striker 2, Vigilante 8, Ready 2 Rumble, South Park en Monaco Garnd Prix 2. Vraagprijs: ƒ700,-. Tel.06-25544654 (omgeving Houten) en vraag naar Rens.

Te koop: Dreamcast, één controller, pistool, VM Card en zes spellen: Sonic Adventure, House of the Dead 2, Soul Calibur, Resident Evil: Code Veronica, Monaco Grand Prix en Trick Style. Alles in zeer goede staat en een half jaar oud. Alles met boekjes en doosjes. Prijs: ƒ1100,-. Tel.030-6876703 (omgeving Utrecht) en vraag naar Marthel. Bellen na 19.00 uur.

Te koop: F1 World Grand Prix (Dreamcast). Ik heb het spel gewonnen, maar ik heb geen Dreamcast. Spel is dus nooit gespeeld, met doosje en boekje. Alles in perfect staat. Prijs: ƒ85,-. (Ik regel vervoer). Tel.073-6142524 en vraag naar Simon. Na 15.00 uur bellen.

Te koop: Dreamcast (nieuw), memorycard en twee controllers, demospel en de spellen : Sonic en Ready to Rumble. Alles in één koop: ƒ500,-. Tel.06-54228046/ 020-6192914 (omgeving Amsterdam).

Te ruil: Wie wil zijn Dreamcast ruilen tegen mijn PSX. Bij mijn PSX zitten vierendertig spellen, twee lightguns, één racestuur met pedalen, twee dualshock controllers en een 1mb memorycard. Bij de Dreamcast moet minstens zitten: één controller, de kabels en een paar spellen. Interesse? Mail mij op: mdgroot@kabelfoon.nl en zet erbij voor Michael.

Gezocht: Saturn eventueel plus spellen. Moet wel in goede staat zijn. Ik ben bereid ƒ100,- te geven voor de Saturn en ƒ15,- per spel. Tel.050-5413293 en vraag naar Arjen.

Te koop: Saturn, controller, vier originele spellen: NHL, All Star Hockey 98, NBA Action, Battle Arena Toshinden remix ƒ200,-. Ook stuur voor Saturn te koop: ƒ100,-. Afhalen in Breda of Rotterdam. Tel.06-28028509 (omgeving Hoeven).

Te koop: Drie originele DC-spellen: Sonic Adventure, Virtua Striker 2, Sega Rally. Per stuk ƒ50,-, in één koop ƒ120,-. Tel.035-6028398 (omgeving Soest) en vraag naar Evert.

Te koop: Dreamcast met nog een half jaar garantie, één controller, één VM Unit (memorycard) en Soul Calibur. Totale prijs: ƒ400,-. Tel.06-29516683. Let op, alleen regio Utrecht.

Te koop voor Dreamcast: Ecco The Dolphin, Tomb Raider 4, Sword of the Berserk, Speed Devils, Sega Rally 2, Sonic Adventure, Shadowman, Roadsters, Ready 2 Rumble Boxing, Resident Evil 2 en Zombie Revenge. Prijs per stuk ƒ40,- tot ƒ65,-. Alles in één koop: ƒ375,-. Tel.0346-213472 of tel.06-15158631 (omgeving Maartensdijk) en vraag naar Joachim.

PC

Te koop: Iznogoedh ƒ20,-, Vikings ƒ20,-, Elite Darts ƒ40,-, Knights and Merchants ƒ40,-, Men in Black ƒ30,-, en voor de kinderen: Maak je eigen strip met Lucky Luke ƒ10,- en Piramide ƒ10,-. Tel.0113-382628.

Te koop: Driver ƒ15,-, Urban Chaos ƒ15,-, Streets of Sim City ƒ15,-, Moto Racer ƒ15,-Grand Prix 2 ƒ15,- A2 Racer III ƒ35,-, Twilight: 31,32,33 en 35. Prijs circa ƒ15,-. Bel Roy. Tel.0485-478987.

Te koop: Superbike World Championship. CD-Rom voor slechts ƒ25,-. Zo goed als nieuw. Inclusief doos en handleiding.. Mail naar t.pieters@42move.nl

Te koop: Een Microsoft Sidewinder Gamepad en een Microsoft Sidewinder 3D Pro (joystick). Alles in goede staat met handleiding. Prijs per stuk ƒ75,- samen ƒ125,-. Bel tel.0113-621220 (omgeving Wemeldinge) en vraag naar Mike. Na 16.00 uur bellen!

Te koop: South Park Rally. Origineel met doos en boekjes ƒ49,-. Vanwege ruimtegebrek op de PC. Bel tel.0541-354158 en vraag naar Mark.

Te koop gevraagd: Tony Hawk 2 voor de PC. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.035-5265942 (omgeving Huizen) en vraag naar Vincent.

Te koop: Magic Music Studio Generation 5, origineel, met doos en handleiding, zo goed als nieuw, voor ƒ50,-. Tel.024-3446972 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Niels. Bel rond 18.00 uur.

Te koop: Mighty Banshee videokaart 16 Mb met voodoo 2 chipset ƒ90,-, Pentium 233 processor en bijpassend moederbord ƒ125,-. Alles in goede staat. Tel.0517-416002 (omgeving Harlingen). Bij geen gehoor bellen naar 06-17600875 en vraag naar Sebastiaan.

Te koop voor de PC: Diablo II ƒ50,-, C&C Tiberian Sun ƒ35,-, Hidden & Dangerous ƒ30,-, Commandos ƒ25,-, Baldur's Gate en extra Missies ƒ35,-, Sanitarium, Silver, Mortyr, Gorky 17, Sin en Hopkins FBI ƒ20,- per stuk, Z, Myth, Broken Sword, Diablo, WC 98, Dungeon Keeper, Blood, KKND, Fable en Earth 2140 ƒ15,- per stuk. Tel.030-2293342 (omgeving Utrecht) en vraag naar Jorn.

Te koop: Pentium 133 Mhz 16Mb RAM, 10 gigabytes, 3D FX Daimond Card, 24 speed CD-Rom, 3,5 inch 1,44 floppy disk en beeldscherm, toetsenbord, boxen, printer (Canon), scanner, muis, ISDN Adapter (ter waarde van ƒ119,-) en de spellen: Blade Runner, Age of Empire, NBA Live 99, NHL 99, Warcraft DeLuxe, MDK, Tomb Raider 2, Need for Speed 2 en Wargames er gratis bij. Alles voor maar ƒ1000,-. Niets is los verkrijgbaar. Vervoer alleen omgeving Castricum. Tel.0251-654914 en vraag naar Sander of mail anders naar: g.weel@wanadoo.nl

Te koop gevraagd: Pokémon Stadium voor de PC. Tel.077-3872358 (omgeving Venlo) en vraag naar Moos.

Te koop/ te ruil: Ik zoek het spel Mortal Kombat 1 voor de PC of het bestand/ programma Kostenbeheer.zip voor jou heb ik MK2, Ssf2Turbo (nooit gebruikt) SF2, Duke Nukem 3D/ Caribbean/Washington Expect No Mercy, World Football 98, Megarace Battle Arena Toshinden allemaal in één koop ƒ100,- (niet gekopieerd) tevens HP 600 printer met zwart/ wit en kleurpatroon voor ƒ100,-. Tel.0475-503330 en vraag naar Ferry. Je krijgt ook meer dan tien demo's.

Te koop: Grafische kaart, TNT 2 M64 van Nvidia met 32 MB. Twee maanden oud, in doos met boekjes en drivers. Prijs: ƒ125,- (exclusief verzendkosten). Tel.023-5490681 (omgeving Velserbroek) en vragen naar Joep, of mail naar: joephardendood@yahoo.com

Te koop: Janes F15E (ƒ19,95), Euro Fighter 2000 en Tactical Communications (ƒ17,50) en Delta Force 2 (ƒ10,-). Prijzen exclusief verzenden. Alles origineel inclusief boekjes en verpakking. Tel.073-6123932 (omgeving Den Bosch) en vraag naar Marco of mail naar: mvvl1@yahoo.com

Te koop: Viper V330 4Mb AGP, 14 inch Compaq 140 monitor, 56k6 modem, Abit BH6 moederbord en Celeron 450 Mhz en ATX kast. Over de prijzen worden we het wel eens. Tel.0113-506205/ 06-15285656 (omgeving Krabbendijke) en vraag naar Robert. Mail kan naar: rv.snepvangers@wolmail.nl

Te koop voor: Earth 2140, KKND, Eraser, POD, Myth 2, Warhammer Dark Omen, Warcraft 2 SE, Dungeon Keeper Gold, Constructor. Interesse? Tel.070-3620648 (omgeving Den Haag) en vraag naar Galo of mail naar: r.deburgzorg@wxs.nl

Te koop: Star Wars: Behind the Magic ƒ20,-, Lucky Luke ƒ10,-, Carmageddon ƒ15,- en Star Wars Monopoly ƒ15,- (ook te ruil tegen Delta Force) en The Sims ƒ60,-. Alle spellen met boek en doosje. Tel.0166-603817 (omgeving Tholen) vraag naar Robin.

Te koop: Twee Easy Disk EK Voetbal 2000 voor ƒ20,-. Ongebruikt. Tel.0318-518315 (omgeving Veenendaal) en vraag naar Gerben. Mail kan naar: gerben1978@hotmail.com

Te koop: Creative Voodoo 2 3D Blaster 12 Mb (PCI) en Intel 740 8 MB (AGP). Allebei de 3D-kaarten met Drivers. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.4775833 (omgeving Enschede) en vraag naar Rutger.

Te koop voor de PC: Tien spellen met doos. Onder andere: C&C, C&C Red Alert, C&C Tiberian Sun, Z, Earth 2140, Mechwarrior 2 en drie zonder doos onder andere: Blade Runner. Alle spellen bij elkaar voor ƒ150,-. Tel.010-4160069 (omgeving Rotterdam) en vraag naar Leroy.

Te koop: PC-spel Theme Hospital voor ƒ25,-. Tel.06-27181070

Diversen

Gezocht: Een site waar je meubels en skins voor de Sims kunt downloaden. Spreek even in op de voicemail. Tel.020-8643131.

Te koop gevraagd: Spellen voor de Neo Geo Pocket Color. Ik geef voor een Neo Geo- spel ƒ55,-. Tel.0299-351517 (omgeving Volendam) en vraag naar Haroen. Bellen na 18.00 uur, wel graag in de buurt.

Te koop: Pokémonkaarten. Soorten: Basis, Jungle, Fossil, Team Rocket, Neo en Promokaarten. Tel.0181-482391 (omgeving Brielle) en vraag naar Robbin. Mail kan naar: jmgr.smit@wolmail.nl

Gevraagd: Wie o wie heeft er cheats voor Dino Crisis 2 en voor Gran Turismo 2, echte cheats zoals bijvoorbeeld alle guns. Tel.026-4721359 (omgeving Heteren) en vraag naar Sven.

Gezocht: Ik zoek spullen van Dragonball Z, Final Fantasy en Manga tekenfilms. Mail naar: harlekein@homestead.com

Gezocht: Thief Gold (het liefst origineel met doos en handleiding), het liefst uit de omgeving van Zutphen. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0575-525145 en vraag naar Merijn of mail naar: g.lichtenbeld@hotmail.com


De Qwiezen
Door Aryton
07.30 UUR
DING DONG
GRML V... VROEG!
ONTBIJT TIJD!!!
WIE?
... EN MET DEZE MINIMIXER IS HET IN EEN WIP GEBEURD!
... EEN KLEINE DEMONSTRATIE ??!
GRIS
GRAAG
OGENBLIKJE
EEN MIXER?
ZUCHT... MEER IETS VOOR EEN HUISVROUW
KLIK DZZZ
PAF
KLIK
QWIFFFFF
EENS ZIEN...
DZZZIIIIII
JA...
OH JA!
HUG,
JA
IK...
OH JA.
KOM...
?
KREUN
JAAAAA
WOW... HUG...
I... IK NEEM ALLES!


MELK.DE WITTE MOTOR.
National Fungames 2000
5e EDITIE
ZATERDAG 23 DECEMBER.AMSTERDAM RAI
inline hockey . streetdance
city basketball . streetparcours
beachvolleyball . streetsoccer
INFO: 0900.899.111.8 (44cpm.)
WWW.NATIONAL-FUN-GAMES.COM
DOE MEE!!!
SCHRIJF JE IN!!!
CAMPAGNE GEFINANCIERD MET
EEN BIJDRAGE VAN DE EUROPESE GEMEENSCHAP


DO NOT HANDLE WITH CARE
LIFE IS MORE!
TRUST US
ACTNL
Trust
P.O.Box 8040 · 3301 CA Dordrecht· The Netherlands T ++31(0)786543377 F ++31(0)786543249 E customercare.ben@trust.com
TRUST.COM